Jen 99 90 Kč s DVD

ENCLAVE PLNÁ HRA ZDARMA
DRSNÁ AKCE OD TVŮRCŮ RIDDICKA!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

Jade Empire: Special Edition

Mytologické RPG od tvůrců Baldur´s Gate

Smekněte krunýř!

Želvy Ninja TMNT

Evropský launch

Megatest PlayStation 3!

Next-gen věk oficiálně odstartován: recenze konzole a launchových her

3/2007
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk)
9 771214 919013 03

RECENZE: Supreme Commander ▪ Motorstorm ▪ Resistance: Fall of Man ▪ Virtua Fighter 5 ▪ Silverfall ▪ Ghost Recon Advanced Warfighter 2 ▪ Tortuga: Two Treasures ▪ World of Warcraft: Burning Crusade ▪ Phoenix Wright 2 ▪ War Front: Turning Point ▪ Infernal ▪ Sam & Max Episode 4

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

PŘIPRAVTE SE NA SLÁVU
PODLE COMICSU FRANKA MILLERA
300
BITVA U THERMOPYL
WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES AND VIRTUAL STUDIOS A MARK CANTON/GIANNI NUNNARI PRODUCTION
A ZACK SNYDER FILM GERARD BUTLER "300" LENA HEADEY DAVID WENHAM AND DOMINIC WEST
MUSIC BY TYLER BATES EDITED BY WILLIAM HOY, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER JAMES BISSELL DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LARRY FONG
EXECUTIVE PRODUCERS DEBORAH SNYDER FRANK MILLER CRAIG J. FLORES THOMAS TULL WILLIAM FAY BENJAMIN WAISBREN
BASED ON THE GRAPHIC NOVEL BY FRANK MILLER AND LYNN VARLEY SCREENPLAY BY ZACK SNYDER & KURT JOHNSTAD AND MICHAEL B. GORDON
PRODUCED BY GIANNI NUNNARI MARK CANTON BERNIE GOLDMANN JEFFREY SILVER DIRECTED BY ZACK SNYDER
HRA 300: MARCH TO GLORY PRO PSP V PRODEJI!
LEGENDARY PICTURES
VIRTUAL STUDIOS
atmosphere pictures
HOLLYWOOD GANG
V KINECH OD 22. BŘEZNA
Soundtrack v prodeji
www.300.cz
WARNER BROS. PICTURES
©2007 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

STAŇTE SE TVŮRCEM DOUPĚTE
Více na straně 114

Kamil Gric, šéfredaktor

JAKÉ JE TVOŘIT HERNÍ ČASOPIS?

Musím na tu otázku odpovídat často: „Jaké je to dělat herní časopis? O zábavě, neustálém hraní her a troše nenáročné práce?" Zkreslené představy prezentují herní novinařinu jako flákárnu, ale rozdíl oproti přípravám jiných časopisů je prakticky jediný – děláte, co vás opravdu baví, a je to i vaše práce, která vám přináší zábavu. Tohle úsloví jsme si při přípravě březnového čísla opakovali několikrát, třeba v situaci, kdy naše mozkové závity vymýšlely nový inzerát Doupěte. Měl ukázat, že Doupě miluje hry, všechny a bez rozdílu. A zároveň herní zábavu prezentovat jako běžnou část lidského života. Výsledek? Přesvědčíte se velmi brzy.

Mluvím o tom z prostého důvodu. I v redakcích herních časopisů existují situace, kdy nezávazný pokec přejde v bouřlivou a tvrdou diskusi, jež se v měsíci březnu orientovala výhradně na dvě témata – Playstation 3 (o ní budu mluvit dále) a na neshody okolo motivu pro obálku. Probojuje se na ni temná, do modra laděná The Darkness? Nebo vyhraje oranžová varianta Jade Empire? A co želvičky Ninja, které možná nejsou herní peckou, ale probouzejí nostalgické vzpomínky na sledování úspěšného televizního seriálu? Když píši tyto řádky, jako jedny z posledních aktuálního čísla, stále není jasno – a ani jeden z táborů a zastánců své varianty nehodlá ustoupit. Která varianta vyhrála, už víte, stačí otočit o jeden list zpět. Kdo z redaktorů byl jejím nejstatečnějším obhájcem, prozradím v příštím čísle. (Věřím ale v sílu šéfredaktorova slova, a tak to budu bezpochyby já!)

A ano, pak je zde Playstation 3. Rady z okolí, abych úvodník zasvětil právě jí, byly nekončící – a já se rád o elegantní mašince, která majestátně dominuje každému místu v okolí, alespoň ve zkratce zmíním. Když člověk zváží všechna pro a proti, je PS3 opravdu tím kusem hardware, který má posunout herní odvětví dál. Nic na tom nezmění řada nedostatků a chyb ze strany Sony, nebo naše zklamání současnou nabídkou her, z níž vyčnívá zhruba trojice recenzovaných výjimek. Přinejmenším koncept služby Home, který Sony představila pár dní před uzávěrkou, dokazuje, že se v japonské firmě stále najde dostatek novátorských mozků. Zbytek o PS3 už vám spolu s Karlem Kališem a Martinem Bočkem prozradíme ve speciálu na straně 72.

Next-gen si ale svou cestu našel také na osobní počítače a já rád (vědom si, že moje úvodníky v poslední době až často hodnotí konzole na úkor PC) uvedu také článek z pera Mirka Jahody, který vám detailně představí vše, co se skrývá pod názvem Direct X 10. Bláhové by bylo domnívat se, že nová generace konzolí odskočí PCčku na několik dlouhých měsíců či let – podívejme se na Crysis nebo novinku Empire Earth III. Vážně máte pocit, že nás nečekají plnohodnotné hry, že počítače budou fungovat jen jako startovací rampa začínajících vývojářů? Pak se přestaňte bát.

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

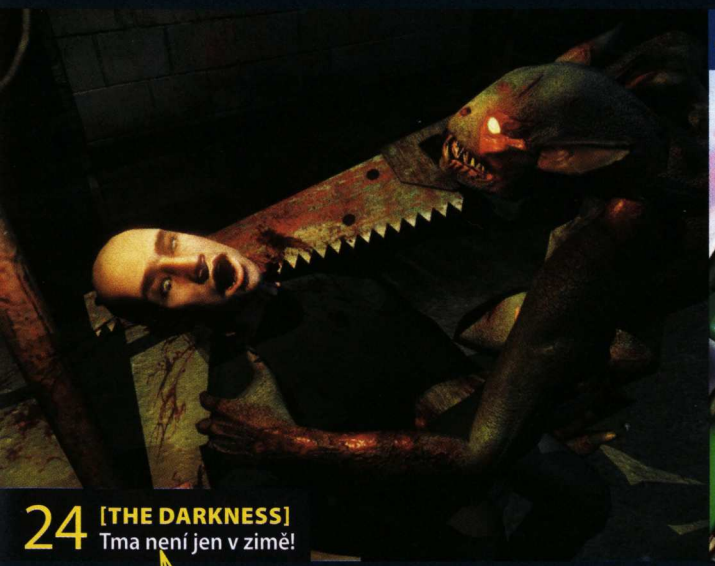
4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH



24 **[THE DARKNESS]**
Tma není jen v zimě!

42 **[SUPREME COMMANDER]**
Zatraceně VELKÁ strategie

CO NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
6 Redakční stránka

LOADING

[Novinky]
8 Empire Earth III
9 Juiced 2
10 Star Wars: Force Unleashed
11 No More Heroes
12 Frontlines: Fuel of War
14 Spider-Man 3
15 Hour of Victory
16 Transformers: The Game
17 Bladestorm: The Hundred Years War
18 Universe at War: Earth Assault

11 TOP 10
14 Progaming
17 Jazykový koutek
19 Jízdní řád
20 Bleskem ze světa her
21 Byznys
22 Pavlač

[Preview]
24 The Darkness
28 Zatracenci (Reprobates)
30 Dark Sector
32 Penumbra: Overture

[Téma čísla]
34 Herní ovladače

PC RECENZE

[Recenze]
42 Supreme Commander
46 Jade Empire: Special Edition
50 TMNT
52 Tortuga: Two Treasures
54 World of Warcraft: Burning Crusade
56 Infernal
58 Silverfall
60 War Front: Turning Point
62 Maelstrom
63 The Sims 2: Roční období
64 The Fall
66 Sam and Max 4: Abe Lincoln Must Die!
68 Dragonblade
69 Freak Out – Extreme Freeride

[Budgety]
70 Hry za pakatel!

KONZOLOVÉ RECENZE

[Recenze]
72 Playstation 3
75 Virtua Fighter 5
76 Resistance: Fall of Men
76 Další PS3 hry
80 Motorstorm
82 Nejočekávanější hry roku 2007
84 Ghost Recon Advanced Warfighter
86 Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All
87 Sid Meier's Pirates!

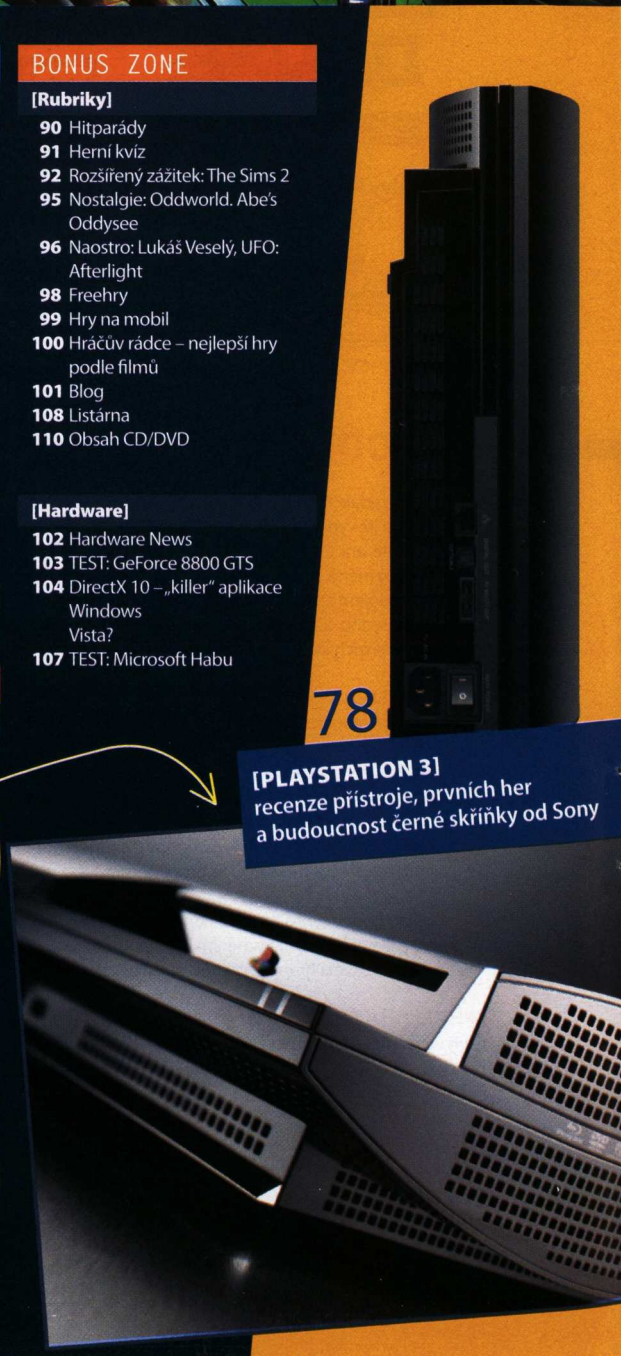
[Budgety]
88 Hry za pakatel!

BONUS ZONE

[Rubriky]
90 Hitparády
91 Herní kvíz
92 Rozšířený zážitek: The Sims 2
95 Nostalgie: Oddworld. Abe's Oddysee
96 Naostro: Lukáš Veselý, UFO: Afterlight
98 Freehry
99 Hry na mobil
100 Hráčův rádce – nejlepší hry podle filmů
101 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
102 Hardware News
103 TEST: GeForce 8800 GTS
104 DirectX 10 – „killer" aplikace Windows Vista?
107 TEST: Microsoft Habu

46 **[JADE EMPIRE SPECIAL EDITION]**
Říkají to pořád, v Číně je budoucnost!



78 **[PLAYSTATION 3]**
recenze přístroje, prvních her a budoucnost černé skříňky od Sony

ČLOVĚK ROZPOUTAL PEKLO

ROKU 2012 SE ZEMĚ POMSTÍ ZA HRŮZY ČERNOBYLU.

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

PC DVD ROM

GSC GAME WORLD

THQ

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

V prodeji od 19. dubna!

GSC Game World. © Transavision Ltd 2007. Exclusively published and distributed by THQ Inc.
THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Měsíc v redakci

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR

Nejen moravskou metropolí, ale i návštěvami Prahy žil můj předchozí měsíc. Spousta akcí, spousta ocenění (mezi jinými i naše Hra roku 2006), a kolem nich finišování řady neviditelných drobností, stojících v zákulisí příprav Doupěte. Kromě toho samozřejmě také řádná dávka uvolnění a nočních akcí s kolegy i přáteli.

TOP 3
1. DSko a dohánění herních restů
2. Bezdrátový X360 ovladač pro Windows je skvělá věcička
3. Únava i zážitky z nabitého programu, včetně nadměrné konzumace tataráku

HONZA MORKES
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Čekal jsem, čekal. Povětšinou neúspěšně. Stalker nepřišel, Tiberium Wars zrovna tak a Supreme Commander je na mě moc megalomanský (asi mu přijdu na chuť až po uzávěrce). War Front byl jen slabou náplastí, a tak jsem zůstal u klasiky – Pro Evolution Socceru, bohužel ani na nejvyšší obtížnost mému týmu už nestačí.

TOP 3
1. Čekání, čekání
2. Sportovní nabídka v televizi
3. No dobře, i War Front měl zajímavé okamžiky

KAREL KALIŠ
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

PS3, PS3, PS3. O čem jiném, než o příchodu nejdražší a (papírově) nejvýkonnější konzole na český trh mohl být tento měsíc? Pomazlili jsme se s ní, otapkali ji a hlavně vyzkoušeli celou řadku herních titulů, které představují budoucnost her pod taktovkou Sony. Musím uznat, že Resistance, Motorstorm i Virtua Fighter 5 vážně vypadají skvěle. Osobně se mi však nej herním zážitkem stal nový Phoenix Wright. A ještě o stupínek výš stojí pár neherních party s kamarády, na které jen tak nezapomenu.

TOP 3
1. Divoké akce s přáteli
2. Phoenix Wright 2
3. Příchod PS3

MICHAEL STERN
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Profláknuté herní sucho na počátku roku je skvělá věc. Zvuk střelby může plynule nahradit arytmické klikání myší, která si v předstátnicovém shonu zcela podmanila AutoCAD, a přitom tam vzadu v koutku hlavy na hráčovo svědomí netlačí pomyšlení, že mu unikají zajímavé tituly. Jen kdyby takových such bylo víc a dala se zavolat píšťalkou.

TOP 3
1. Vynikající seriál Heroes
2. Povykování na školních chodbách s Castlevania: Aria of Sorrow
3. Závislost na WoW se degradovala v návyk

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Sim sala sim, sim sala sim sam. Podstatná část měsíce strávená s nejrůznějšími Simáky se na mně očividně podepsala. Nebýt vysvobození v podobě Command & Conquer 3: Tiberium Wars či Freak Out: Extreme Freeride, asi si užívám skvělé neplacené volno v bohnické léčebně.

TOP 3
1. Stihl jsem vše, co jsem chtěl
2. C&C3: Tiberium Wars
3. Sím, kde jsou Sims?

LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Uplynulý měsíc jsem strávil víceméně v posteli, navíc dlouhou dobu pouze v nezábavné společnosti čaje a školních povinností. Spásným se naštěstí stal nápad vytáhnout ze skříně starší PS One a oprášit jeho schopnosti. Next-gen se může jít bodnout!

TOP 3
1. PS One
2. PS One hry
3. Už zase nesněží

DAVID SLÁMA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Konečně herní měsíc, můžu nadšeně zvolat. Nejenže mezi mými drápky uvázl dlouho očekávaný Supreme Commander, ale moje RPG dušička zaplesala i nad dalším přírůstkem do žánru – Silverfallem. Aby toho nebylo málo, konečně jsem si našel čas na důkladné prozkoumání sběratelské karetní hry World of Warcraft a už netrpělivě očekávám novou edici. A i na ten Warhammer nakonec došlo.

TOP 3
1. Supreme Commander je tu. Super!
2. Druhé místo na komorním turnaji WoW kartiček vyneslo pár krásných promo karet
3. Konečně jsem si zahrál stolní Warhammer

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Jarní dovolená v zahraničním lyžařském středisku bodla. Přežil jsem. Ale má postavička ve Freak Out málem ne. Pád ze třiceti metrů přímo na hlavu není zase až taková legrace. Ještěže existuje virtuální realita.

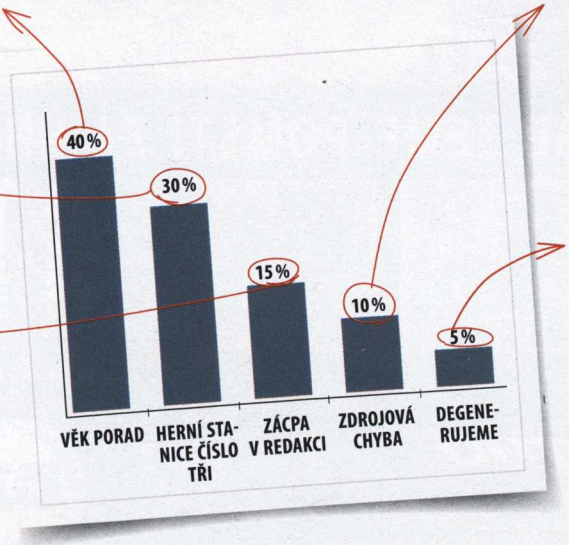
TOP 3
1. Dovolená, konečně sníh!
2. Trojité salto s pěti vruty
3. Krutý držkopád

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Radili jsme se. Neustále. Pořád. Jaká bude plná hra, co zrecenzujeme, který z motivů vybereme na obálku. A když už jsme byli v tom, zvládli jsme budoucnost Doupěte, herních světů a vůbec celého vesmírného univerza. Takže už víme všechno a můžeme konečně začít pracovat.

2. Viděli jsme už spoustu černých skříněk. Žádná však nebyla tak dlouho očekávaná a s žádnou nebylo tolik práce a starostí. Nakonec jsme se ale přece jen dočkali a exkluzivní Playstation v nejobyčejnější lepence dorazil do redakce. Zbavili jsme jej degradujícího obalu… a zbytek už dobře znáte z recenze.

3. Přiznáváme! Někteří recenzenti se v redakci objevují zřídkakdy a raději dávají přednost vlastním domácím Doupatům. Poslední dobou se tu ale vyskytuje stále více lidí, až si skoro není kam sednout a s čím hrát. Otázkou zůstává, zda za zvýšenou koncentrací jsou next-gen mašinky nebo nová recepční.



4. Byla zima, sice divná, ale pořád zima. Přesto nám pořádně zatopila. Nejdřív Michaelu Lekovskému na přelomu roku uvařila harddisk, nyní ještě zákeřněji ohrozila vznik DVD přílohy, když ukončila binární existenci zdroje u Michala Aclera. Chápeme, když se podobné události stávají v srpnových pařácích, ale v lednu a březnu?!

5. Říká se, že učitelka je diagnóza, nikoli povolání. Deformace osobnosti však mají i redaktoři. V prvé řadě strašně rádi hledají pravopisné chyby v jakýchkoli sděleních, občas mají těžko překonatelnou touhu udělovat okolním objektům číselná hodnocení a nejhorší okamžiky v jejich přítomnosti zažijete, když pod dojmem next-gen efektů začnou kritizovat grafiku reálného světa!

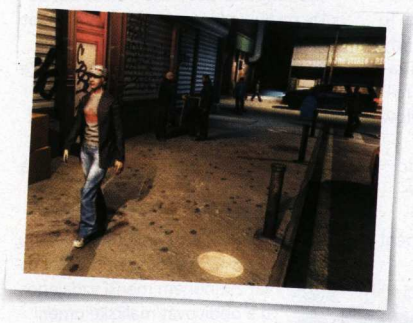
LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

VÝHLEDOVÉ SUCHO

MICHAEL STERN
vedoucí sekce Loading

Na herní sucho, během kterého není co hrát z nedostatku vycházejících titulů, jsme si již zvykli. Aby ale nebylo z čeho vybírat pro hlavní preview čísla? V roce 2007 se zkrátka nechystá tolik převratných titulů, o kterých jsme čtenářům dosud nepřinesli detailní informace, a tak jsme byli nuceni poprvé sáhnout po čistě konzolové záležitosti The Darkness (o které se ale v zákulisí šeptá, že se jí dočkáme také na PC). A že nestačilo jen sáhnout, díky její velikosti jsme museli hru obejmout a společnými silami naložit na nákladák uzávěrky, neboť jde o pořádně slibný titul, jak se ostatně dá od duchovního nástupce Chronicles of Riddick očekávat. Akce mají v tomto čísle výraznou převahu. Další z nich, Dark Sector, slibuje horrorovou dávku napětí v enginu Unreal 3. Protiváhu ke všemu tomu střílení tentokrát tvoří adventuroví Zatracenci. Nejenže překvapují originálním příběhem, připomínajícím seriál Lost, ale také faktem, že jejich vývoj probíhá v kancelářích českých Future Games, kde jsme se rozhodli hledat odpovědi na nejčastěji kladené otázky ohledně hry.



CHCEME KREV A BÝT PO KOLENA V MRTVÝCH

Co vlastně dělá hru úspěšnou? Je to špičková grafika, cokoliv nového, co se jinde neobjevilo, nebo snad vysoká prodejnost? Při pohledu na nové hry vyvstává otázka, čeho chtějí tvůrci vlastně dosáhnout. Většinou je to nakupení co největšího množství detailů pod jednu střechu s mottem „čím víc toho ve hře je, tím je hra lepší". Ovšem stačí se ohlédnout na dřívější hry a zjistíme, že opak je pravdou – jednoduchost kdysi táhla. Vezměme si například 2D plošinovku Abuse, která i dnes dokáže s pomocí DOSBoxu zabavit na několik dlouhých večerů. Stačí čtyři šipky pro pohyb, zaměřování myší a neustálá střelba po nekonečných davech mimozemšťanů.

Zběsilé střílečky jako Doom zanikly pro jejich jednoduchost. Když moderní akce, tak musí mít RPG prvky, spoustu ukecaných vedlejších postav a animované sekvence. Ovšem vytvořit správnou „střílecí" část, která vyplňuje všechen ten prostor mezi zmíněnými doprovodnými pozlátky, je skutečným uměním a měla by být v hledáčku tvůrců na prvním místě. Obyčejnou, správně zpracovanou akcí lze přikovat hráče mnohem lépe a jednodušeji, než celou postranní prezentací. Vezměme si zmíněnou Abuse, ve které hráč prostě musel běžet neustále dál a dál, aby brutálně vyvraždil všechny ty ohavné vetřelce po stovkách. Nebo Half-Life, kde zvuková kulisa, hlášení nepřátelských vojáků a pískot v uších dával zapomenout na všechno ostatní a adrenalin napumpovaný do krve říkal jen „přežít a zabít!" Doufejme, že autoři her na takovéto principy ještě nezapomněli a k jednoduchým, krvavým hrám se vrátí.

NOVINKY

8 EMPIRE EARTH III
PC

9 JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX 360 | NDS

10 STAR WARS: FORCE UNLEASHED
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX 360 | NDS

11 NO MORE HEROES
WII

12 FRONTLINES: FUEL OF WAR
PC | PS3 | XBOX 360

14 SPIDER-MAN 3
PC | PS2 | PS3 | XBOX 360 | WII | NDS | GBA

15 HOUR OF VICTORY
XBOX 360

16 TRANSFORMERS: THE GAME
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360 | WII | GC | NDS

17 BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS WAR
PS3 | XBOX 360

18 UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT
PC

PREVIEW

24 THE DARKNESS
PS3 | XBOX 360

28 REPROBATES
PC

30 DARK SECTOR
PS3 | XBOX 360

32 PENUMBRA: OVERTURE
PC

[8] EMPIRE EARTH III

Velké změny a strhující prezentace
| PC |

[10] STAR WARS: FORCE UNLEASHED

Šťavnatý návrat Hvězdných válek
| PC | PS2 | PS3 | PSP | Xbox 360 | NDS |

[24] THE DARKNESS

Rodí se další legenda?
| Xbox 360 |

[28] REPROBATES

Druhá šance od tvůrců Posla smrti
| PC |

EMPIRE EARTH III

První díl Empire Earth byl revoluční, když nasadil na tradiční principy real-time strategie možnost projít si celou historii vývoje lidstva od starověku až po budoucnost. Pokračování o několik let později bylo dobře hratelnou klasikou. Co by se stalo se třetím dílem, kdyby Mad Doc Software nepřišli s něčím novým? Nastavovaná kaše! Nicméně ta ani žádné jiné jídlo by se dle oficiálních informací, které překvapily nejen velkou základnu fanoušků, z Empire Earth III stát nemělo. S trojkou přichází změny a rozhodně se nebudou držet pouze kolonky „grafika".

INFO

[Žánr] Real-time strategie
[Výrobce]
Mad Doc Software
[Vydavatel] Vivendi
[Homepage]
Zatím není
[Datum vydání]
Podzim 2007

PLATFORMA: PC

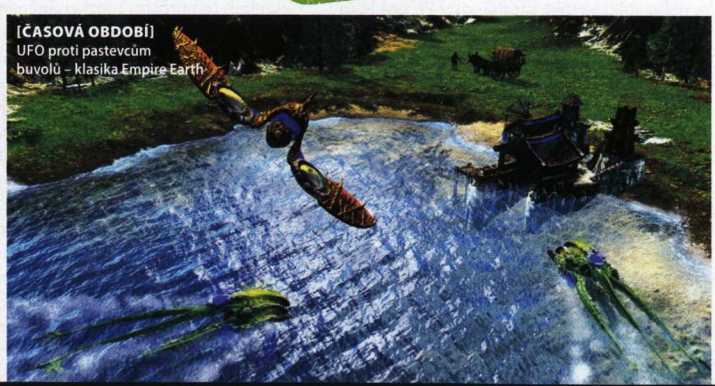
Nejlepší obrázek o hře si lze udělat, když zahodíme staré rozdělení na mise, vezmeme perzistentní zeměkouli rozdělenou na teritoria ve stylu série Total War a posadíme na ni tři rozdílné civilizace – západní, blízko- a dálnovýchodní. Takový princip hráči dovolí, aby postupně rozšiřoval svou moc do okolních provincií, přeskupoval mezi nimi své jednotky a strategicky si dopředu naplánoval, jak přesně dobude celý svět. Na rozdíl od Total War však nebude dění omezeno na jedno časové období, ale mezi jednotlivými epochami budeme přecházet zcela plynule. To povede k zajímavým crossoverům, kdy na rozvíjející se rybářskou vesničku zaútočí hypermoderní stíhačky nebo roboti z 21. století připochodují ostřelovat Velkou čínskou zeď.

Velmi slibně zní eliminace klasických misí, mezi kterými se dříve nepřenášely přeživší jednotky, stejně jako stavby vždy končily v zapomnění nových úrovní. Co nyní v Empire Earth III hráč vyrobí a nezničí mu to protivník, to zůstane. Ba co víc, i dobyté nepřátelské stavby půjde obsadit a využít k vlastní produkci! Samotné boje budou mít charakter menších příběhů. Narazíme například na kmen domorodců, jejichž princeznu unesli na druhý konec mapy, a teprve až ji osvobodíme, získáme si jejich sympatie a přínosné spojenectví.

Od sbírání hub v tlupách až po vyhlazování tlup atomovými hřiby – tak by se dal charakterizovat časový záběr pokračování, jež zasáhne hluboko do fiktivní budoucnosti. Po boku antigravitačních vznášedel a organických jednotek se objeví celá řada efektních vynálezů jako například mobilní odpalovač atomovek nebo robot ED-209. Toto monstrum dokáže na libovolném místě mapy vyvolat lokální černou díru, která rozpohybuje celé své okolí novou umělou fyzikou. Ze staveb budou upadávat tašky, kusy zdí se budou trhat, a pokud se do blízkosti dostane nějaká jednotka, na pár vteřin si zaplachtí vzduchem. Jelikož se grafika od minula daleko více stylizovala a již není tou fádní realistickou šedí plnou malých jednotek a stereotypního terénu, na veškeré dění se bude hráč dívat z mnohem menší vzdálenosti a obdivovat malířské umění pixel shaderu 3.0 a odlétávající kusy bojových strojů. Takto by měla vypadat všechny pokračování, doufejme, že se sliby skutečně zrealizují.

--MS

TOP3
- Radikální změny
- Plánování na taktické mapě
- Stylizovaná grafika



[ČASOVÁ OBDOBÍ]
UFO proti pastevcům buvolů – klasika Empire Earth

[DROBKY]

NOSTALGICKÝ SENSIBLE SOCCER

I když Sensible Soccer 2006 v loňském roce nezazářil, Codemasters nenechávají slavnou značku fotbalových arkád zahálet. Již v létě bychom se na Xbox Live Arcade měli dočkat věrné kopie stařičkého Sensible World of Soccer 96/97, přičemž jednou z možností bude pustit hru ve stoprocentně věrné kopii. Hra by se měla objevit na Xbox Live Arcade v létě a na Windows Live (obdobném systému pro nové Visty) „později v roce". Na další operační systémy (tedy i WXP) se hra podívá se zpožděním.

Zdroj: Eurogamer

MOTO GP SE VRACÍ NA PC!

Po jednoleté odmlce se na PC vrací série Moto GP, jejíž poslední díl 06 vyšel pouze na Xboxu 360. Nový ročník Moto GP 07 si najde cestu jak na platformu od Microsoftu, tak i na osobní počítače. Vzhledem k malému odstupu od svého předchůdce nelze očekávat převratné změny. Autoři slibují novou (čtvrtou) kubaturu 800 kubických centimetrů. Samozřejmostí je propracovanější grafika, aktualizované soupisky a vylepšení režimů GP a Extreme. Hra vyjde souběžně na obou platformách na podzim.

Zdroj: Eurogamer

NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2006

Jaké byly nejlepší hry roku 2006? Porota složená z redaktorů časopisu Doupě a webu Doupě.cz na slavnostním večeru udělila ceny třem hrám. Company of Heroes za oživení strategického žánru a sofistikovaný koncept, zabraňující zákopové válce, The Elder Scrolls IV: Oblivion za ideální skloubení příběhové linie s otevřeností světa, který nabízí desítky hodin dobrodružství a zábavy a Gears of War (Microsoft) za zprostředkování plnohodnotného akčního zážitku a první skutečné naplnění významu next-gen.

Zdroj: Vlastní zpráva

NINTENDO FESTIVAL V ČR!

Máte rádi Nintendo? Vlastníte NDS, Wii nebo uvažujete o jejich koupi? Chcete si jen popovídat o historii japonské legendy a zavzpomínat na přelomové tituly? Pak byste neměli chybět na velkém Nintendo festivalu, který se uskuteční v Praze od 27. do 29. dubna. Součástí bohatého programu budou soutěže na NDS a Wii, diskotéka s hudebními motivy známých her, videoklipy nebo přednáška o vývoji a technologii her. Více informací o akci, jejímž mediálním partnerem je Doupě, najdete na adrese festival.nzone.cz.

Zdroj: Homepage

JUICED 2:
HOT IMPORT NIGHTS

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 3/07

Předloňské tuningové závodění Juiced je typickým příkladem fenoménu, který se zrodil chytrými machinacemi marketingu a reklamním masírováním cílové skupiny počítačových závodníků. Průměrná hodnocení nezabránila hře v miliónových prodejích, a to produkční společnost THQ ještě zdaleka neřekla poslední slovo. Juiced 2 by měli značku vyšvihnout mezi automobilovou elitu formátu Need for Speed za pomoci hned několika berliček.

Předně je tu podtitul Hot Import Nights, což je jméno populární americké show, jež se skutečně odehrává přibližně dvakrát do měsíce v největších metropolích západní velkoměstské divočiny. Do nočních závodů mohutně vytuněných automobilů jsou zapojeny světoznámé značky jako Nissan, Mazda, BMW, Subaru nebo Honda, populární modelky i DJové a právě je všechny se v sobě pokusí obsáhnout i Juiced 2. Díky licenci Hot Import Nights se bude veškeré závodění odehrávat pouze v noci, což dává autorům možnost pohrát si s atmosférickým nasvětlením městských scenérií pouličními lampami a výlohami luxusních obchodů. Projíždět se nebudeme jen tak po nějakých zapadákovech, ale v ulicích skutečných metropolí. San Francisco a další sice nebudou vymodelovány zcela do nejmenšího detailu podle svých předloh, nicméně hráč by měl vždy poznat nezaměnitelnou atmosféru měst včetně jejich charakteristických míst.

Unikátním prvkem Juiced 2 se stane tzv. řidičská DNA. Tak jako skutečná kyselina deoxyribonukleová obsahuje veškeré informace o člověku nebo jiném organismu, DNA počítačových protivníků si bude do paměti ukládat veškeré hráčovy pohyby a v závislosti na nich plynule přizpůsobí svou jízdu tak, abychom si připadali, že závodíme proti skutečným hráčům. Ovšem nebudeme se muset spoléhat pouze na umělé kyseliny. Stačí se připojit k síti, prohnat svůj vůz tuningovou mašinérií a vyrazit mezi ostatní na online pole.

Juiced 2 bude hratelnostně o něco jednodušší a arkádovitější než jeho předchůdce, ovšem z globálního hlediska je to prakticky jedno, kupní sílu má hra mezi fandy zajištěnu. Teď jen držet palce, aby si závodění užili i ostatní hráči.

--MS

TOP3
- Závodění ve skutečných městech
- Arkádová hratelnost
- Licence Hot Import Nights

[LICENCE]
Auta, řev motorů a dokonce i ženy budou licencované

INFO

[Žánr]
Tuningové závodění
[Výrobce] Juice Games
[Vydavatel] THQ
[Homepage]
Zatím není
[Datum vydání]
4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA:
PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360, DS

NA CO SE TĚŠÍ...

„Ó Bože, ať nezkazí ten Bioshock!"

MICHAEL STERN

BIOSHOCK
[PC, Xbox 360]
[Srpen 2007]

Bioshock je v současné době silně přehypován a autoři začínají špinit jeho potenciální pověst i přílišným odkládáním, ovšem přesto všechno je vedle podivného titulu Stalker jedinou připravovanou akcí zasazenou do skutečně živoucího prostředí, které není rozkouskované na anonymní úrovně. A hlavní přednost? Možnost vyřešit každou situaci po svém! Poslední obrázky přímo ze hry uniklé z tvůrčích laboratoří nicméně vypadají o něco hůře než oficiální vypulírované záběry, a tak doufejme, že hratelnost skutečně přebije grafiku.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
[PC, PS3, Xbox 360]
[Září 2007]

Z hlediska odkládání je na tom Episode Two ještě hůře než Bioshock, nicméně Half-Life je srdeční záležitost pro tisíce hráčů a právě k tomuto faktu se tvůrci nejspíše upínají. Pokud druhá epizoda opět přinese napínavou výpravu, neotřelé, uvěřitelné prostředí se solidními hádankami a navíc i slíbené megalomanské efekty s rukopisem filmařů ze společnosti Weta, jistě budou fandové spokojeni i přes upadající grafiku.

CRYSIS
[PC] [Září 2007]

Ačkoliv hry hemžící se uniformami a jejich výplní, jejímž životním posláním je opakovat „Yes, sir!", příliš v lásce nemám, Crysis bude jiná. Vedle vojáků a žoldnéřů má mimozemšťany, otevřený prostor tajemného ostrova a skvělou grafiku spoléhající na starý dobrý hardware PC. Vidět tábory nepřátel, do kterých se hráč doplazí pěšky až za několik hodin, má něco do sebe. Jen škoda, že to bude zase chtít nový počítač.

DRAGON AGE
[PC] [2008]

BioWare má na klasická, původem neasijská RPG ve staronovém stylu takřka monopol. Dokazuje to právě vycházející Jade Empire, přičemž stejné ambice má i fantasy nástupce všech hitů z rodiny Baldur's Gate či Neverwinter Nights. Dragon Age má být dlouhá, příběhově spletitá i otevřená a především zasazená do slibného světa draků a drsných rytířů.

THE CROSSING
[PC] [2008]

Záludný mix online a klasické akce může dopadnout jakkoliv, nicméně jeho tvůrci z kanceláří studia Arkane ve svých prvotinách (Arx Fatalis a Dark Messiah of Might & Magic) ukázali, že se nebojí jakékoli výzvy. Připočítáme-li k tomu engine Source, který je přímo stvořen k zobrazování dezolátního městského prostředí, může se The Crossing stát opravdovým průkopníkem.

STAR WARS: FORCE UNLEASHED

TOP3
- Zasazení mezi 3. a 4. epizodu
- Ničivá Síla a její komba
- Zničitelné prostředí

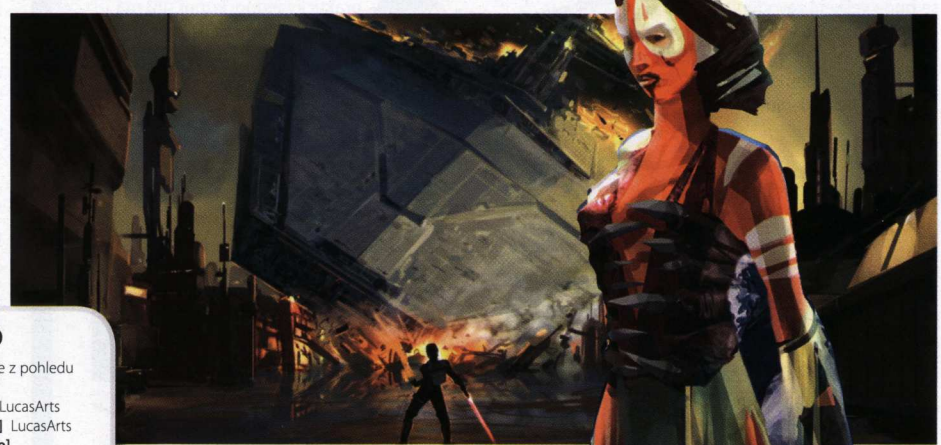
Když někdo zasvětí jedné věci většinu života, není lehké se takového fenoménu vzdát. Například George Lucas nehodlá nikdy opustit své Hvězdné války. Filmovou hexalogii již úspěšně uzavřel a jeho vzhledem k postavě nijak dlouhé kroky nyní míří mezi hráče. Force Unleashed bude pouze prvním z dlouhé řady připravovaných Star Wars titulů a kromě toho, že vyjde exkluzivně na konzolích, jsou pro něj charakteristické především velmi působivé hrátky s všemocnou Silou. Kdo chce metat blesky a přidělávat práci vesmírným metařům rozmetáváním širého okolí, nechť zametá… ehm, čte dál!

Nové dobrodružství se bude točit kolem postavy Darth Vadera, jenž si krátce po nasazení dýchací masky na konci třetí epizody nabere do služeb učedníka přeživšího masakr v chrámu Jediů. Hráč bude posazen do role právě tohoto žáka a ve jménu svého mistra vyslán šířit slávu temné strany Síly. První kroky nás zavedou na obřími rostlinami posetou planetu Felucia, kterou z větší části obývá rasa obdařená schopnostmi Síly. Jak se s ní hráč vypořádá, bude zčásti na něm. Tradicí mnoha hvězdně válečných her je, že dávají prostor k výběru, zda budeme hrát za ty dobré nebo zlé. Příběh slibuje možnost košatého rozvětvení, přičemž již nyní jsou potvrzena minimálně dvě rozdílná zakončení. Aby prostředí nebylo fixováno pouze na Felucii, brzy odletíme na lesnatý Kashyyk, kde stateční Wookiové bojují proti pochodujícím obrněncům AT-AT, z něj na vesmírnou skládku Raxus Prime, jež je jako stvořená pro odpadky odlétávající pod náporem Síly, přičemž závěr by se měl odehrávat v docích konstrukční stanice stíhaček TIE Fighter.

Havok, Euphoria a DMM (Digital Molecular Matter) – to jsou jména enginů, kvůli jejichž licencím museli Lucas Arts vypsat několik tučných šeků. Minimálně po vizuální stránce se to ovšem vyplatilo. Čtveřice základních sil (odhazování, škrcení, blesky a tlaková vlna), jimiž bude hráč obdařen, se budou řetězit v efektní komba, takže například vyzvedneme protivníka do vzduchu, usmažíme blesky a spáleným torzem jako bonus shodíme prolétávající TIE Fighter. Jistě, stormtroopery mohl hráč pohazovat již před léty, ovšem ne ve formě, jakou předkládá Force Unleashed. Pomocí Síly totiž většinou nezvedneme pouze vojáka, ale také menší předměty v jeho okolí. Hodíme jej lehce na řídicí panel? Rozbije se obrazovka. Mrštíme jej silněji? Celý panel se rozpadne na desítky úlomků a ty třeba rozbijí přilehlá okna.

Zásluha leží na bedrech enginu DMM, který dovoluje nadefinovat každému materiálu unikátní vlastnosti, takže bude například rozdíl, zda bude deska stolu z měkkého, nebo tvrdého dřeva a jakou silou ji hráč zasáhne. Systém Euphoria si zase vezme na starost chování protivníků. Ti se budou často vyskytovat ve skupinách a podle toho také jednat. Podle morálky se hráče pokusí obklíčit, přečíslit, budou se ve vzduchu chytat předmětů nebo jednoduše vezmou nohy na ramena (a utečou po rukou? Smysl některých přísloví zůstává skryt i Síle). Ačkoliv bude Force Unleashed v době vydání doprovázena tunami reklamních hraček a jiného merchandisingu, herní základ vypadá nadmíru šťavnatě. Star Wars ještě zdaleka neřekly své poslední slovo.

--MS



INFO

[Žánr] Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] LucasArts
[Vydavatel] LucasArts
[Homepage] www.lucasarts.com/games/theforceunleashed
[Datum vydání] Listopad 2007

PLATFORMA: PS2, PS3, PSP, XBOX 360, DS

KAM SE PODĚL INDIANA JONES 2007?

Když se na loňské E3 vynořily první informace o novém Indym, řada fanoušků se rituálně zmrskala archeologovým věrným bičem s trademarkem LucasFilm na rukojeti. Nyní je potřeba mrskat vývojáře. Jelikož v roce 2008 zamíří do kin čtvrtý díl filmového Indiany Jonese s Harrisonem Fordem, Seanem Connerym a Natalií Portmanovou v hlavních rolích, odsouvá se na tuto dobu i hra. Doufejme, že nebude jen doprovodným přívěskem na krku celuloidového kotouče a bude ji mít cenu hrát. Podle dosavadních informací by mělo jít o zcela nový příběh vystavěný na generickém herním základu podobném Force Unleashed.

NO MORE HEROES

Hry pro konzole od Nintenda již dávno nejsou pouze těmi hříčkami s dětskou vizáží, ve kterých poskakuje kníratý instalatér a zabíjí želvičky dupnutím na jejich krunýř. Například předloni spatřila příšeří zatemněných hráčských brlohů vysoce originální akce Killer 7 (GameCube), kterou měl potíž pochopit nejeden dospělák. Nicméně její autoři, studio Grasshoper, jdou dál a prostřednictvím konzole Wii brzy nabídnou hráčům další netradiční dobrodružství nadité násilím, jehož pestrobarevná, stylizovaná grafika má být pouze vrcholkem všeobjímající neobvyklosti.

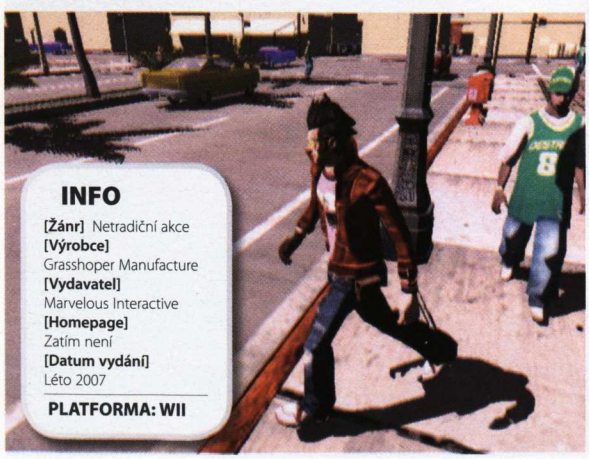
Ulítlá je již vlastní zápletka. Hlavní hrdina Travis jednoho dne na online aukci vyhraje zajímavě vypadající šavli, která představuje něco mezi katanou, světelným mečem z Hvězdných válek a hypermoderním smyčcem na kontrabas. Že nebude zbraň zahálet pouze za vitrínou na zdi, prozrazuje telefonát, který Travis vzápětí obdrží. O meči se nějakým způsobem dozvěděla zabijácká organizace skrytá pod jménem UAA, načež jej i jeho majitele promptně verbuje do svých služeb a vysílá ho na krvavou pouť fiktivním městečkem Santa Destroy.

TOP3

- Další netradiční počin od studia Grasshoper
- Travisova věrná motorka a katana
- Hodně stylizovaná grafika

Cílem No More Heroes bude porazit desítku místních bossů odstupňovaných podle přísné mafiánské hierarchie, ovšem nelze jen tak naběhnout do jejich přepychových apartmánů. Travis si bude muset nejprve vydělat dostatek peněž a až pak se machinací úplatků, přestrojení a intrik propracovat ke kluzišti pro ostří své katany (rozuměj ke krku záporáků). Hráč se bude po rozsáhlém Santa Destroy pohybovat na dvou kolech věrné motorky a přijímat řadu rozmanitých úkolů zahrnujících uklízení odpadků nebo kuželky, nicméně autoři se nechali slyšet, že názvy disciplín rozhodně neprozrazují nic o skutečné herní náplni. Na zmíněné kuželky se tak hráč údajně podívá z druhé strany barikády, přičemž se lze jen dohadovat, co tím mají návrháři na mysli. Jisté je, že ovládání pomocí pohybového senzoru wiimote ustoupí spíše do pozadí – budeme jím pouze dorážet protivníky, provádět závěrečná komba a využívat při specifických minihrách. Nemusíme se tedy bát, že by nás po dlouhém šermování s energetickou katanou rozbolely ruce. No More Heroes vypadají jako velice originální kousek, který snad dosáhne většího úspěchu než výborný, leč těžko uchopitelný Killer 7.

--MS



INFO

[Žánr] Netradiční akce
[Výrobce] Grasshoper Manufacture
[Vydavatel] Marvelous Interactive
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] Léto 2007

PLATFORMA: WII

TOP 10

HER PODLE KNIŽNÍ PŘEDLOHY

Tvořit hru na základě knihy vždy neznamená jen zkopírování příběhu a jmen několika hlavních postav. Ideálním stavem je převzetí celého literárního světa, prostředí a zákonitostí, ovšem to se dosud podařilo jen několika málo titulům, jimž vévodí především rod adventur. Připomeňme si ty nejpovedenější. --MS

[1] BLADE RUNNER (1997)

„Sní androidi o elektrických ovečkách?" uvažoval spisovatel Philip K. Dick v původní knize, která se stala králem všech předloh k adaptacím. Hra stejně jako stejnojmenný film sleduje vlastní příběh, vlastní postavy a žene hráče do nádherných futuristických lokací plných neónů a zapadlých zákoutí v jedné z nejlepších adventur všech dob.

[2] DISCWORLD (1986, 1995, 1996, 1999)

Série Zeměplochy od Terryho Pratchetta nepatří k nejzpracovávanějším tématům a je to škoda! Celkem čtyřem adventurám (The Colour of Magic, Discworld, Missing Presumed a Discworld Noir) se podařilo na obrazovky převést nezaměnitelný humor parodující cokoliv ve vesmíru, mága… emh, tedy máka Mrakoplaše a především vynikající hratelnost.

[3] DUNE (1992)

Řeč je především o důmyslné kombinaci adventury a strategie z roku 1992. Hráč měl za úkol stejně jako v knize přesvědčit domorodé obyvatele planety Arrakis, aby se přidali na jeho stranu, a přitom natěžit dostatek kličového koření. Dune 2 pak jakožto zakladatelka strategií pouze použila známý vesmír a navíc jej znásilnila zcela novou rasou Ordosů. Jako vítěz tak vychází právě první díl.

[4] SHANNARA (1995)

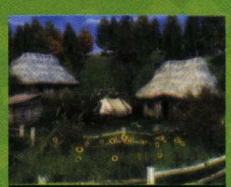
Společnost Legend Entertainment se kdysi specializovala výhradně na tvorbu herních adaptací knih. Vedle děl jako Gateway nebo sci-fi Mission Critical to byla Shannara, která nás zavedla do světa těžkotonážní fantasy (z pera Terryho Brookse) ve svém adventurním a s knihou velmi spjatém příběhu.

[5] STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY (2000)

Že nebyla akce Starship Troopers z roku 2005 nic moc? Pak sáhněte o pět let dále do minulosti a vytáhněte téměř zapomenutou 3D strategii s RPG prvky, která hráči dovolila komandovat šiky vesmírných mariňáků v boji proti přílivovým vlnám vražedného hmyzu. Přesně jako v knihách Roberta A. Heinleina.

[6] DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN (2001)

Podle spisovatelky Anne McCaffrey kdesi existuje země Pern, jejíž obyvatelé mohou být telepaticky spojeni s mocnými draky chrlícími oheň. Hráč se musí vydat na cestu, aby nalezl vhodného dračího jezdce pro nově vylíhnutého zlatého draka, to vše ve výtečné 3D adventuře od Ubisoftu.

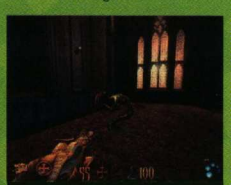


[7] THE WITCHER (2007)

Polský Zaklínač sice ještě nerozprostřel svá data na našich pevných discích, nicméně již od jeho ohlášení se mu díky popularitě v našich zemích dostává velké pozornosti. Snad je to proto, že se Poláci drží zuby nehty předlohy svého krajana Sapkowského a chtějí na obrazovky přivést bělovlasého zaklínače Geralta se všemi jeho (ne)ctnostmi.

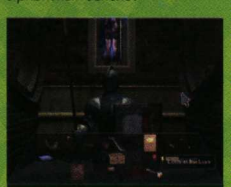
[8] THE LORD OF THE RINGS

Her na motivy Pána prstenů zde bylo nespočet, ovšem takřka žádné z nich se doposud nepodařilo zachytit tu pravou atmosféru Středozemě. Nejblíže k ní měla série strategií Battle for Middle-Earth od EA, ovšem stále šlo jen o sloučení knižních událostí s klasickými herními principy. Překvapí nás připravované MMORPG LotR Online: Shadows of Angmar?



[9] CLIVE BARKER'S UNDYING (2001)

Ačkoliv Undying není regulérní knihou, ale pouze příběhem ke hře sepsaným vládcem psaného hororu Clivem Barkerem, jedná se o ojedinělý kus žánru 3D střílečka, který dokázal svou atmosférou převálcovat i ty nejpevnější nervy. Vyjde to Barkerovi i v jeho nadcházejícím herním projektu s přízviskem Jericho?



[10] JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES (1998)

Paperbacková série Blackstone Chronicles mapuje historii jednoho záhadami opředeného sanatoria, stejně jako klasická, trochu pomalejší adventura, na jejíchž předrenderovaných pozadích se hráč dozvídá hrůzná fakta o utrpení pacientů, které zde kdysi „léčili".

A DALŠÍ...

Věříme, že za měsíc do žebříčku budeme moci zařadit i jméno Stalker

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Popadnout zbraň, nasednout do hyperrealisticky zpracovaného tanku a s nohou na pedálu vyrazit doprostřed lítého boje mačkat spoušť! Proč bychom to po letech hraní série Battlefield měli dělat znovu a znovu? Protože tentokrát bude vše obléknuto do enginu Unreal 3 a vystrojeno polní výbavou neotřelých prvků, které hráčům Battlefield ani jiné hry zaměřené na problematiku multiplayerové války dosud nenabídly.

Vývojáři ze studia Khaos se skládají především z autorů populární modifikace Desert Combat pro původní Battlefield a spolutvůrců hitů jako Doom 3 nebo F.E.A.R. Jsou přitom známi tím, že naslouchají komunitě hráčů již na počátku vývoje. Veřejnost nechce další anonymní rejdění po rozlehlých mapách, kde každý hraje sám za sebe, stejně jako je nuda rozdělit hráče do klasických profesí na bezmocné mediky, málo použitelné inženýry apod. Frontlines: Fuel of War hodlají přinést do takto provařeného světa multiplayeru změny. Ty začínají už se základním návrhem map. Místo toho, aby hráč klasicky bojoval o vlajky roztroušené po celé ploše, bude bojiště rozděleno na několik menších sektorů, přičemž každý z nich bude obsahovat nějaký herní úkol. Vyhodit do vzduchu nepřítelovy zásoby paliva, zničit letiště nebo strategický most, to vše by mělo napomoci hratelnosti a vytvořit ze hry unikátní zážitek.

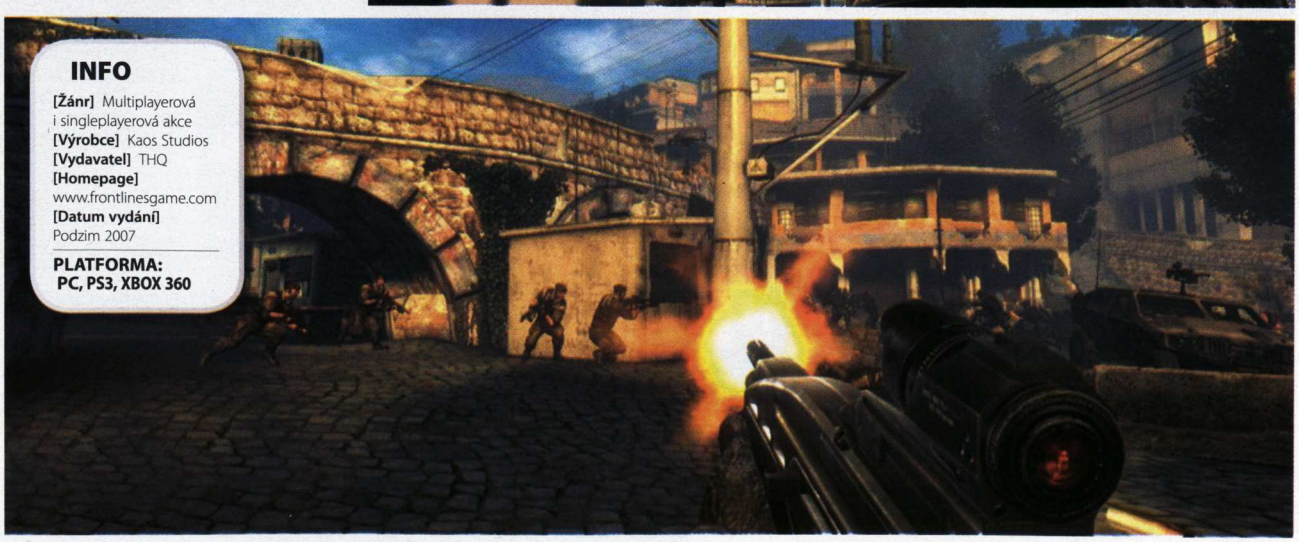
Jedinečný bude také každý voják v poli. Ve Frontlines si budeme moci vytvořit své virtuální já zcela podle našich představ. Tetování doplní obvaz kolem hlavy, díry po kulkách v uniformě a to není zdaleka vše. Hlavní přínos spočívá v šesti třídách postav (voják, odstřelovač, raketometčík apod.), které sice znějí klasicky, ale v kombinaci s dalšími čtyřmi povoláními nabírají na atraktivitě. Když si vybereme například specializaci Ground Tech, vedle křížení hráčů budeme moci také opravovat stroje. Autoři nechtějí sklouznout k takovému stereotypu, kdy se medik drží vzadu a pouze sem tam zasáhne, aby uzdravil spoluhráče. Každé povolání bude mít svou ultimátní zbraň nebo schopnost, s níž může dominovat bojišti. Technici mohou vytáhnout dálkově pilotovanou sondu a zásobovat s ní jednotky v předních liniích, zatímco jiná specializace ukrývá v kapsách celou škálu EMP granátů schopných vyřadit z provozu stroje v široké oblasti.

Pseudorealistický konflikt se bude odehrávat v blízké budoucnosti, kdy západní aliance bojuje o poslední zbytky fosilních paliv s čínsko-ruskou koalicí. Obehrané? Ano, ale nikoli ve hře jednoho hráče. Frontlines slibuje vedle primárního multiplayeru také příběhovou kampaň, která hráče provede od úvodu ve ztroskotaném vrtulníku přes řadu nepřátelských základen k množství zajímavých úkolů. Hlavní návrhář David Votypka uvedl pro magazín Games for Windows, že se spolu s dalšími tvůrci na dva týdny zavřeli do místnosti bez počítačů a pracovali pouze na příběhu. Doufáme, že poté alespoň řádně vyvětrali:-).

Díky multiplatformovému enginu Unreal 3 probíhá souběžný vývoj pro PC i konzole, přičemž velká část fyziky i grafiky je přizpůsobována na míru potřebám Frontlines. Žádné animace by neměly být předem naskriptované, postavy budou odlétávat a zrývat své mrtvé tváře do písku co nejvěrněji pod vedením fyzikálního enginu, stejně jako se bude krajina rozsáhlých bojišť vykreslovat pod koly a křídly šedesáti typů vozidel. Pokud bude kvalita hry odpovídat obrázkům, Battlefield zřejmě ztratí svůj monopol na poli válečných akcí. --MS

TOP3
- Vítané inovace v žánru
- Prvotřídní technické zpracování
- Singleplayer nebude jen do počtu

[BERSERK]
Tohle na paintballu nezažijete



INFO

[Žánr] Multiplayerová i singleplayerová akce
[Výrobce] Kaos Studios
[Vydavatel] THQ
[Homepage] www.frontlinesgame.com
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

Nová eXtra Klasika počítačových her

Doporučená cena **199 Kč**

PŘIČICHNĚTE KE KVALITÁM NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ SÉRIE POČÍTAČOVÝCH HER NA TRHU.
KDEJAKÝ PES UŽ DNES VÍ, ŽE POUZE NOVÁ EXTRA KLASIKA

A) je v prodeji za bezkonkurenční cenu 199,- Kč! ✔
B) obsahuje pouze hry v profesionální české verzi! ✔
C) je pravidelně a dlouhodobě aktualizována! ✔
D) obsahuje pouze ty nejlepší hry, které prostě musíte mít! ✔

A NAVÍC, POKUD SI V DOBĚ OD 26. DUBNA DO 26. ČERVNA KOUPÍTE LIBOVOLNOU Z TĚCHTO NOVÝCH NXK HER...

*

... MŮŽETE IHNED VYHRÁT JEDNU ZE STOVEK DALŠÍCH SKVĚLÝCH HER A JEŠTĚ DOSTANETE TAPETU WORLD OF WARCRAFT PRO SVŮJ MOBIL!

Svět počítačů

CDPROJEKT

* datum vydání těchto her se může změnit

Více informací a pravidla akce naleznete na
www.cdprojekt.cz/nxk

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

SPIDER-MAN 3

Po událostech v druhém dílu se Peter Parker odhodlal k zásnubám s láskou Mary Jane, aby nástrahám osudu nadále čelili společně. Jako by si o to říkali: Z vězení se záhy nato dostává Flint Marko, vrah Peterova strýce Bena, Harry Osborne se po vzoru svého otce mění na Goblina, a aby toho nebylo málo, na Zem se dostává neznámý symbiont z vesmíru. Show zkrátka must go on…

Studio Treyarch má s pavoučím mužem bohaté zkušenosti a po titulech Ultimate Spider-Man a Spider-Man 2 bylo pověřeno i prací na třetím dílu, který by se měl na naše monitory, obrazovky a displeje (hra je v přípravě pro všechny myslitelné i nemyslitelné platformy) dostat spolu se stejnojmenným filmem. Nemělo by však jít pouze o doplněk snímku. Spider-Man 3 se sice bude držet předlohy – ovšem nejen té filmové. Příběh bude stavět na základech filmu, výrazně se ale inspiroval také u původního komiksu. Autoři slibují, že se dočkáme deseti různých dějových linií. Druhým dechem ale dodávají, že nosná část příběhu bude společná pro všechny. Odlišnosti se dostaví až v momentech, kdy hráč dostane na výběr, kterou z nabízených cest se vydá.

Oproti filmu bude přidána řada bossů – připravte se na Sandmana či Scorpiona. Hlavním protivníkem zde však Spider-Manovi nebudou nepřátelé, ale spíše jeho temné já. Ústředním tématem hry se stává hrdinova temná transformace, která je výrazně vidět už na první pohled – vyzývavě červené barvy na kostýmu pavoučího muže nahradily tmavé odstíny. Opravdovou změnu bychom ale měli pocítit teprve v okamžiku, dojde-li k akci. Spider-Man v „temné verzi" je silnější, rychlejší a agresivnější. Podobně ovšem zesílili i protivníci, tedy síly budou znovu vyrovnány.

TOP3
- Temný Spider-Man
- Nový obsah oproti filmu
- Variabilní prostředí a úkoly

Bitky ale nebudou jen „o něco zběsilejší a krvavější". Tvůrci tvrdí, že se poučili z předchozích dvou dílů, jejichž hratelnost měla tendenci již po krátké chvilce sklouzávat k stereotypu. Náplň hry by měla být o poznání variabilnější; střídat se budou akční úkoly s „klidnými" misemi typu „zachraň stařenku jdoucí na červenou" nebo „zastav ujíždějícího lupiče". Celkově by se měl třetí Spider-Man více podobat filmu než svým předchůdcům. Mise budou hráči plnit spíše náhodně (při létání ulicemi města narazí na některý z úkolů), prostředí bude konečně plně interaktivní (možnost pavučinou přitáhnout cokoliv / zachytit se při letu o libovolnou budovu či větší předmět jako třeba auto). Notného vylepšení se dočkaly i gymnastické schopnosti hrdiny, a to nejen co do kvantity – těšit se můžeme na intuitivní ovládání, díky němuž bude vykonávání všech psích kousků maximálně zábavné.

Vizuálně zatím hra nepůsobí nejlépe. V názoru, že má grafika k dokonalosti daleko, nás utvrdil nedávno vypuštěný in-game trailer. Bojíme se především pustoty prostředí: New York je zde sice rozlehlý a otevřený, nicméně také šedý a prázdný (na druhou stranu je nám sympatické, že se vývojáři místo upravování obrázků ve Photoshopu věnují vývoji samotnému). Spider-Man 3 nás svou pavučinou obmotá už na jaře. V případě Wii verze to bude platit doslova: těšit se můžeme na unikátní ovládání, kdy budeme mácháním ovladače rozsévat sítě po okolí.

INFO

[Žánr] Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Treyarch
[Vydavatel] Activision
[Datum vydání] Květen 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, XBOX 360, WII, NDS, GBA

DILEMA
Stojí proti Spider-Manovi zloduch, nebo mu jen sebral sebral čokoládovou tyčinku?

[PROGAMING]

DEFEATERS MÍŘÍ MEZI EVROPSKOU ŠPIČKU

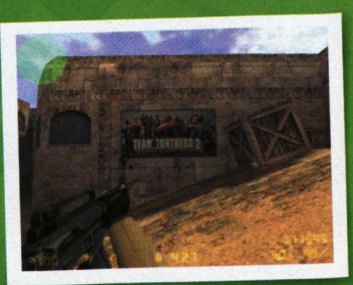
Možná stojíme u zrodu nové hvězdy: a není ji nikdo jiný než v poslední době nebývale úspěšný slovenský Counter-Strike tým Defeaters. Před časem se mu podařilo postoupit do předfinále prestižní soutěže Insignia Cadre a nedlouho poté se blýskl jasným vítězstvím v poměru 16:13 nad jedním z nejlepších evropských klanů dneška, švédskými Volt Gaming. Mimořádný talent by borci z Defeaters měli prokázat již brzy v dalších online soutěžích, proto se nechejme překvapit, nakolik jsou všechny předpovědi o novém evropském top týmu pravdivé.

GAMEZONE KONČÍ!

Jako blesk z čistého nebe přišla 8. března zpráva o ukončení provozu serveru GameZone.cz, což byl vůbec nejstarší web věnující se progamingu a online hraní obecně u nás. Chod serveru byl ukončen na základě (prý neoprávněné) výpovědi smlouvy o technické správě GameZone společností ProGamers. Ta ukončení provozu odmítla komentovat. Na druhé straně zástupci vlastníka serveru, kterým je Telefónica O2 Czech Republic, uvedli, že šlo o jednostranný a prý protiprávní akt ze strany ProGamers. Uvidíme, jak celá věc nakonec dopadne.

REKLAMY V COUNTER-STRIKE

Reklama hýbe světem a postupně zasahuje do všech oblastí. Novou „obětí" je akční hra Counter-Strike, do níž se společnost Valve rozhodla počínaje 5. březnem vkládat reklamy. Rozhodnutí zvedlo velkou vlnu nevole z řad hráčů, podle nichž vložená reklama rozptyluje a bude mít negativní důsledky na herní výkony. Zástupci Valve uvádějí, že z novinky budou v konečném důsledku profitovat také hráči. Firma hodlá získané finanční prostředky využít k podpoře tvůrců nových módů.



HOUR OF VICTORY

Tituly s tématikou druhé světové války na nás distributoři chrlí jeden po druhém, a přestože aktuálně nastal útlum, zbraně jako Thompson M1 nebo M1 Garand zdaleka neřekly poslední slovo. Hour of Victory je názvem další hry, jež bude do provařeného prostředí největšího konfliktu v dějinách lidstva zasazena. Bude její vydání pro autory znamenat hodinu vítězství?

Rozhodně nevypadá špatně, ale pochutnají si na ní pouze přívrženci žánru first-person akčních her a majitelé next-gen mašinky z produkce manufaktury Billa Gatese v jednom. Ještě než začnete pokukovat po dalším článku se slovy „Jéé, jen další Call of Duty přes kopírák", měli byste vědět, že Hour of Victory bude v mnohém jiná. Tři hratelné postavy zpestřily již CoD 2, jenže zde se jejich osudy prolnou v jedné kampani, ba co víc – dokonce v jedné misi! Tři vojáci, tři různé specializace, tři různé osudy. A jen díky spolupráci a umění hráče mohou přežít válečné šílenství.

Nadporučík William Ross, člen britského SAS, je klasický akční řezník, který se prostě hrne rychle vpřed, kose při tom zástupy nepřátel. Naprostým protikladem je major Ambrose Taggert z amerických Covert Ops, jenž bude nepřátele eliminovat hezky potichoučku, polehoučku, pomocí bajonetu či pistole s tlumičem. Nechybí ani rychlý, mrštný a přizpůsobivý sniper Calvin Blackbull, který nosí na rameně vlajku s padesáti hvězdičkami. Tým bychom měli… řekl tu někdo Commandos?

Velmi zajímavým prvkem by se měla stát samotná bojiště. Nemáme teď na mysli jejich vymodelování na základě reálných předloh: řeč je o rozloze a naplnění interaktivními předměty (stacionární kulomety, džípy, tanky apod.), kterým sekundují strategická stanoviště, v nichž můžete „vyměnit" právě ovládaného vojáka. Ostatní vás budou následovat a bude možné jim zadávat jednoduché příkazy. To slibuje relativně bohaté taktické možnosti na rozlehlých mapách, které by měly ožít pod taktovkou Unreal enginu třetí generace.

--MD

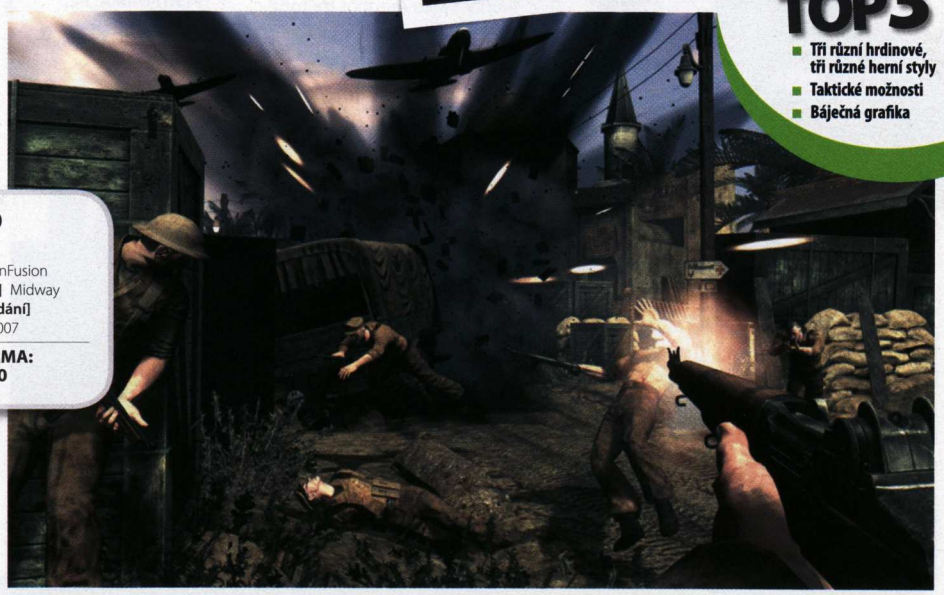
INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce] nFusion
[Vydavatel] Midway
[Datum vydání] Červenec 2007

PLATFORMA: XBOX 360

TOP3

- Tři různí hrdinové, tři různé herní styly
- Taktické možnosti
- Báječná grafika



ESUBA POSILUJE NHL SEKCI

Multiherní klan eSuba patří mezi formace dosahující stabilně dobrých výsledků. To se netýká jen některé, ale drtivé většiny všech jeho sekcí. Aktuálně se tamější borci rozhodli posílit svou NHL sekci. Nově tak barvy týmu bude hájit Jakub „J@kubM" Malina, který má na svém kontě řadu úspěchů v čele s 3. místem na loňském InvexCupu nebo dlouhodobě vysokými příčkami v mezihernových turnajích.

ZMĚNY U 4KINGS

Britský klan 4Kings to v poslední době nemá vůbec jednoduché. Opouští jej jeden klíčový člen za druhým, což samozřejmě neprospívá náladě v týmu. Warcraftová sekce je nově chudší o manažera Nuke a hráče Fova, který přešel ke konkurenčním wNv. Navíc z týmu odchází Manuel „manu_" Stiehl, který zastával místo po Nukovi coby manažer 4Kings. Manuel se rozhodl odejít z blíže nespecifikovaných osobních důvodů. Doufejme, že všechny tyto změny se na výkonech 4Kings negativně nepodepíší.

DRUHÝ LETOŠNÍ MEZIHERNOVÝ TURNAJ V CS ZA NÁMI

Mezihernové turnaje v Counter-Strike patří dnes již k pravidelným progamingovým akcím v hernách ProGamers. Minulý měsíc proběhl již druhý letošní turnaj a zúčastnilo se jej 39 týmů, což bylo ve výsledku hned 195 hráčů. Po lítých bojích se nakonec na první místo na bedně probojoval tým unknowN Illusion (4 000 Kč a 25 volných hodin). Těsně v jejich závěsu po porážce ve finále skončil CZ klan (2 000 Kč a 25 volných hodin) a jako třetí se umístili borci z inteRaction (1 000 Kč a 25 volných hodin).

TRANSFORMERS: THE GAME

Když někdo uvidí, jak se mu jeho zaparkovaná škodovka mění ve vraždícího robota, dají mu prášky na hlavu. Když něco podobného spatří hollywoodský režisér Michael Bay, dají mu přes sto miliónů dolarů a požehnání k natočení popcornového megafilmu. Transformers byli kdysi kultem, který má právě natáčený snímek s premiérou 16. srpna znovu postavit na nohy a zároveň podepřít celou řadu doprovodných produktů včetně multiplatformní skvadrony her. Ta se pokusí být něčím více než jen standardní hypermarketovou mlátičkou, na které jsme v podobných případech zvyklí. Herní Transformers na sebe berou podobu o něco chudšího Grand Theft Auta s rozlehlým městem naditým herními úkoly, volně pobíhajícími občany, roboty rozpoutávajícími peklo a především s destrukcí větší, než když přetaktujeme starší procesor od Intelu a vypneme chlazení.

Jak bývá u her podle filmů zvykem, příběh protne dějovou linku své předlohy v řadě mezních momentů. Tentokrát ale bude mít hráč volnou ruku ve výběru válčící strany. Zvolí si kladné Autoboty, kteří se rozhodli zachránit organický život na Zemi a rekrutují se z civilních strojů, nebo frakci Deception, jíž stvořili zlí mimozemšťané z válečných strojů? Dopad volby na hratelnost bude klíčový. V roli Autobotů budeme pomáhat policii a občanům v nastolení míru, zatímco Deception se snaží o pravý opak – maskují se mezi obyvatelstvem za obyčejné stroje a v nejvhodnější chvíli donutí hráče stisknout tlačítko, které je během vteřiny přemění ve vraždící monstra. Zajímavostí je stále přítomný ukazatel dobra / zla, který bude reagovat na naše herní skutky. I jako Autobot lze totiž ze země vytrhávat stromy, pouliční lampy nebo zdvíhat auta, neurvale je házet po svém okolí a obecně páchat neplechu. Když však ukazatel přesáhne určitou mez, hra končí.

TOP3
- Rozlehlé město ve stylu GTA
- Spousta robotů k ovládání
- Interaktivní okolí

NEJSLAVNĚJŠÍ TRANSFORMEŘI

Optimus Prime
Nejslavnější z rodu pochodujících plechovek je vůdcem Autobotů a ve své automobilové podobě nákladáku s návěsem se skládá ze dvou částí. Tahač se při transformaci promění ve dvounohého robota, zatímco návěs se rozloží v bitevní základnu s integrovaným dělostřelectvem.

Megatron
Hlavní záporák celého fiktivního vesmíru je již z jiného soudku, respektive zbrojovky. Nemění se totiž v žádný pohyblivý stroj, ale ve vysoce výkonnou pistoli připomínající model Walther P38. Tu může uchopit jiný Transformer a pak teprve rozpoutat to pravé peklo.

INFO
[Žánr] Akce
[Výrobce] Traveller's Tales
[Vydavatel] Activision
[Homepage] Zatím není
[Datum vydání] Léto 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, PSP, XBOX, XBOX 360, WII, GC, DS

Komplexní model otevřeného města s úkoly a hromadou objektů k popadnutí však mírně devalvuje, pokud zaostříme na vlastní hratelnost, jež dělá kompromisy, aby byla hra prodejná co největší mase publika. Během akce tak nezemře ani jediný člověk, všichni se pod nohama robotů mrštně rozbíhají do stran, takže si to budeme rozdávat skutečně pouze s konkurenčními mechy a případně policií při hře za Deception. Titul by ovšem mohla zachránit variabilita strojů. V hlavních rolích se objeví obrovský Optimus Prime, Megatron nebo Starscream, který se dokáže během výskoku (třeba z vrcholku mrakodrapu) přeměnit ve stíhačku a zmizet z dosahu protivníků. Herní Transformers tak v tuto chvíli mohou dopadnout jakkoliv, stejně jako film. Nezbývá než vyčkat, která z obou verzí splašených robotů bude lepší.

--MS

[DROBKY]

HRANÍ POMÁHÁ CHIRURGŮM

Milí studenti medicíny, nebiflujte se pořád a raději si zahrajte nějakou hru! I v její společnosti se budete připravovat na budoucí povolání. Tak by se daly parafrázovat výsledky testu lékařů jedné z newyorských klinik. 9 z 33 specialistů, kteří pravidelně alespoň na 3 hodiny týdně usedli k hernímu přístroji, bylo při práci o 27 % rychlejší a dělalo v zákrocích průměrně o 37 % méně chyb než chirurgové, jež hry nikdy nehráli. Podobné výzkumy musí být brány s rezervou, přesto vysoká čísla překvapila i samotné autory studie. *Zdroj: CNN*

BETHESDA: 1 DATADISK A PAK DALŠÍ RPG

Tvůrci nejlepšího RPG loňského roku ohlásili v rozhovoru pro Oficiální Xbox 360 magazín, že Shivering Isles (první dojmy ze hry najdete v minulém čísle) jsou prvním a posledním datadiskem pro Oblivion. V rozhovoru pro Edge navíc Pete Hines dodal, že Bethesda nehodlá opouštět žánr, jemuž rozumí nejvíc. Další hry z dílny firmy by tak měly opět spadat do žánru RPG. Kromě PS3 verze Oblivionu fanoušci netrpělivě očekávají zejména Fallout 3, o němž však nejsou známy žádné detaily.

Zdroj: OXM, Eurogamer, Tiscali

PO SUPREME COMMANDERU KOMEDIE?

Supreme Commander se sice teprve blíží na pulty obchodů, hlavní duše projektu však už připravuje další titul. Chris Taylor v rozhovoru pro rozhovor Gamesindustry.biz prozradil, že jeho další hrou by měla být zábavná a odlehčená komedie směřovaná primárně na konzole. Kromě toho v rozhovoru varoval před přeceňováním digitální distribuce, která rozhodně má budoucnost, na druhé straně je tu „fanouškovský aspekt", který bude stále stimulovat poptávku po sběratelských edicích a dalších hmotných bonusech.

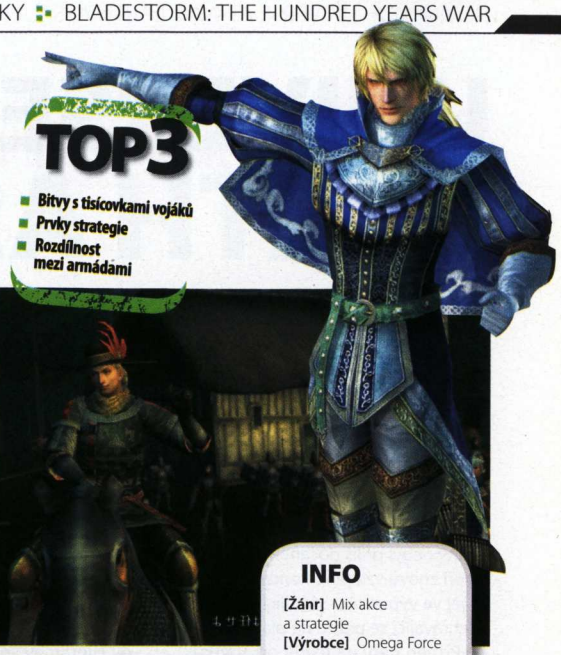
Zdroj: Gamesindustry.biz

DREAMFALL BUDE MÍT POKRAČOVÁNÍ

Příběhy April Ryan a Zoë Castillo budou mít pokračování! Po adventurách The Longest Journey a Dreamfall ohlásili vývojáři z Funcomu další díly. Vzhledem k úspěchu Sama a Maxe nepřekvapí, že budoucnost příběhu autoři svázali s postupně distribuovanými epizodami. Setkáme se s nimi pod označením Dreamfall Chapters. Kromě toho tvůrci vážně přemýšlí o online projektu na motivy své adventurní série. Vše je ale ve stádiu úvah.

Zdroj: GameSpot

BLADESTORM:
THE HUNDRED YEARS WAR



TOP3
- Bitvy s tisícovkami vojáků
- Prvky strategie
- Rozdílnost mezi armádami

INFO
[Žánr] Mix akce a strategie
[Výrobce] Omega Force
[Vydavatel] Koei
[Datum vydání] Q3 2007
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

V nejnovější hře tvůrců série Samurai Warriors a Dynasty Warriors konečně opustíme hranice pro našince nepříliš atraktivní Asie. Bladestorm: The Hundred Years War nás zavede do Evropy, konkrétně do Francie, kde se po boku Johanky z Arku zúčastníme stoleté války (která ve skutečnosti trvala 116 let). Reality se hra bude držet pouze, co se historických událostí týče: tok dějin hráči v žádném případě neovlivní, pouze se stanou jeho součástí. Přímo na bojišti ale čekejte čistou fikci. Tradičních soubojů jednoho hrdiny s masou čítající stovky hlav se vývojáři nevzdali ani tentokrát. Co víc, přitvrdili a slibují, že se bojů budou účastnit rovnou tisíce vojáků (podle některých nepotvrzených zpráv se hovoří až o šedesáti tisících mužích na bojišti).

Bladestorm staví na systému, který hráče k ničemu nenutí. Pokud však nebudete respektovat daná pravidla, těžko dojdete k vytouženému vítězství. Cestu komplikují jak samotné souboje muže proti mužům, tak strategická část hry (ne nepodobná klasickým RTS). Převedeno do praxe to znamená, že se bitev nebudete pouze účastnit v první linii, ale budete na jejich průběh také dohlížet z generálské židle. Taktika boje se bude lišit v závislosti na složení armády, zkušenostech a v neposlední řadě přítomnosti hrdinů. To by mělo znamenat také velké rozdíly mezi Francouzi a Angličany (konfliktu se můžete zúčastnit za obě strany): zatímco anglické vojsko bude disponovat skvěle vycvičenými vojáky s tou nejlepší výzbrojí, francouzští bijci budou mít odhodlání a odvážné hrdiny v čele s pannou orleánskou. A jak už ukázal Jan Žižka, desítka věrných vojáků s obyčejným arzenálem je lepší než stovka dokonale vyzbrojených nepřátel bez motivace.

–MD

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Codemasters o leteckém simulátoru Heartseeker

„Všechno je to o precizně vyladěném ovládání letu nadzvukovou rychlostí, obzvlášť pokud je rozdíl mezi výhrou v bitvě a vypařením se do vzduchu pouhý milimetr. Heartseeker nabídne unikátní a novátorské použití nunchakového ovladače, který hráči napomůže provádět desetipalcové úhybné manévry před tím, než jeho F-15 Eagle rozmetají nepřátelské rakety."

V současné době se naplňují prognózy některých analytiků, kteří připisovali předvánoční popularitě revolučního ovládání Wii krátkou životnost. Rozpohybovat se při hraní golfu nebo tenisu je fajn, ovšem co dělat po hodině nebo dvou, až máchání rukama přestane bavit? Jednoznačně zde chybí atraktivní tituly, které by pohybové ovládání využily naplno. Letecký simulátor od Codemasters je zajímavou volbou – byly zde virtuální helmy speciálně pro simulátory, rukavice a mnoho dalších ovladacích prvků, tak proč nezkusit Wiimote? Jen aby nebyl Heartseeker příliš realistický a hráč nemusel ovladač připevňovat do svěráku, aby s letadlem nehavaroval při sebemenším tiku v ruce.

„I setina vteřiny může být v leteckých bitvách fatální, a přestože nabízíme perfektní ovládací rozhraní, je to hráč, kdo bude muset poskytnout nervy z oceli potřebné k vítězství."

A je to tady! Heartseeker nebude hrou pro choleriky, neboť by mohli v záchvatu berserku, kdy jejich F-15 po dvacáté políbí čumákem zemi v důsledku milimetrového záchvěvu ruky, použít ovladač od Wii jako pravý nunchaku a zmasakrovat rodinu, domácí zvířectvo i nezúčastněné hnízdečko pavouků lebedících si v koutě. Připíše si Nintendo do portfolia pravou, nefalšovanou genocidu?

Richard Garriot o očekávaném MMORPG Tabula Rasa

„Rád bych věřil tomu, že jsem jakýmsi Tolkienem ve světě herních vývojářů. Tím mám na mysli, že návrhář potřebuje o historii universa, které tvoří, jeho lidech, vědě, kultuře a jazyku vědět mnohem více, než se nakonec dostane do vlastního příběhu. „Opravdový" jazyk nebo abeceda pak propůjčuje virtuální realitě uvěřitelnost."

Tabula Rasa bude mít svou vlastní řeč zvanou logos, což sice silně podepře pozadí herního světa, nicméně je nutné věnovat se takovým detailům? Ve dvacátém století se zrodily desítky jazyků – klingonština, tolkienovská elfština, runová abeceda v MMORPG Ultima Online, předchozí Garriotově hře apod. Otázkou je, zdali by hry neměly rozvíjet spíše angličtinu, se kterou má stále řada hráčů potíže, a také zdali se čas vynaložený tvorbě umělého jazyka vyplatí. Odkládaná Tabula Rasa zde měla být již před léty a právě popisované detaily jsou příčina jejího zpoždění.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Real-time strategie se z hlediska vývoje potácejí na mrtvém bodě. Poslední veliké kousky jako Supreme Commander nebo Command & Conquer 3: Tiberium Wars jsou daleko více klasikami svého žánru, než revolučními buditeli. Posledním Fidelem Castrem mezi strategiemi byl hvězdně válečný titul Empire at War, a jelikož i přes své kvality nebyl příliš doceněný, rozhodli se autoři znovu vzít jeho koncept a předělat jej ve výpravnou strhující podívanou odehrávající se přímo na planetě Zemi.

Příběh není na rozdíl od zbytku hry nijak originální a přebírá mnohokrát propranou invazi mimozemšťanů, proti kterým vypadá lidstvo jako kouřové signály vedle vysokorychlostního Wi-Fi připojení. Útok nájezdníků bude vylíčen formou jednotlivých misí velmi atmosféricky. Hned na počátku se hráč ocitne ve Washingtonu roku 2012, přičemž situace nabere rychlý spád, když se na horizontu objeví první obrněné kráčející pevnosti, začnou srovnávat terén na kupu trosek a lidi v houfech teleportovat někam na orbitu, kde již parkuje celá cizácká flotila. Mimozemšťané nepřišli konverzovat na mírové téma, ale sklízet veškerý organický materiál k neznámým účelům. Postupem času narazíme na pozůstatky jiných civilizací, které před námi ve zkoušce neobstály a jejichž technologie si budeme moci osvojit.

Earth Assault přebírá odlišnost všech zúčastněných stran po Empire at War a ještě více ji prohlubuje. Zatímco lidé budou těžit víceméně klasické suroviny a produkovat jednotky standardně v továrnách, mimozemšťané jsou nuceni vystačit si s tím, co si na své pouti vesmírem přivezli s sebou. Na druhou stranu pozemská technologie se může jen stěží měřit byť jen se základními, subtilními tripody, natožpak s pokročilými stroji třídy Hierarchy, jejichž hlavním úkolem je posbírat na svou rozsáhlou palubu co nejvíce lidí.

Studio Petroglyph chce na zemský povrch přivést dynamickou taktiku, kterou budeme nuceni používat neustále. Většina bojových strojů (zejména těch mimozemských) na sobě bude mít několik pozic pro namontování rozdílných druhů zbraní. Zvolíme automaticky zaměřované protipěchotní kulomety, nebo těžké kanóny schopné prorazit i trezor České národní banky? Technologický strom se dělí na obranné, útočné a experimentální vynálezy, variabilita tak má být zaručena. Slibovaná dynamika se přihlásí ke slovu, pokud budou například hráčovy tanky dostávat od obrněného tripodu na frak. Nebude problém všechny jednotky stáhnout, během pár vteřin je přezbrojit a vydat se penetrovat metr tlusté pancéřování znovu. Ovšem pozor, aby nepřítel mezitím nezamořil okolí radioaktivitou nebo nezapálil les obklopující naši základnu – i s tím bude hra počítat.

Scénáristé si zajímavě pohrávají s osudem celé Země. Z úvodního Washingtonu se přesuneme do nejrůznějších koutů světa, bojovat se bude na souši, ve vodě i ve vzduchu. Zatím zůstává otázkou, zda bude hráč podobně jako v Empire at War obhospodařovat celou planetu v real-time módu, přesouvat jednotky a jejich různě schopné velitele mezi světadíly, čímž by se hra změnila v moderní inkarnaci stařičké tahovky X-COM. Rozhodně bychom ji však neměli pouštět z hledáčku nejslibnějších strategií roku.

--MS

[STROJE]
S tímhle drobkem by se rychle vyřešila pražská dopravní zácpa!

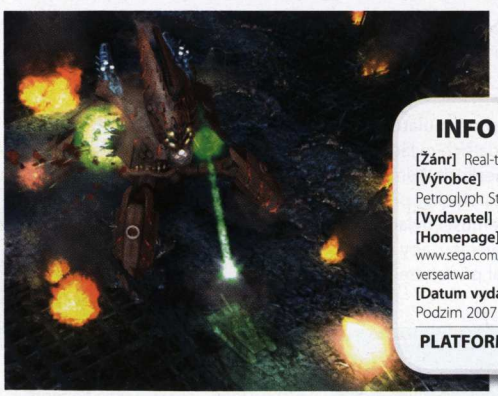
JEFF WAYNE'S WAR OF THE WORLDS

TROCHU JINÁ VÁLKA

Roku 1998 vyšel titul, který se diametrálně lišil od většiny tehdejší produkce. Jako jeden z prvních představil dvě ZCELA odlišné strany konfliktu, lidstvo s jeho předpotopními tanky a křižníky 19. století proti hypermoderním tripodům marťanů. Také proto byla kampaň za lidi téměř nehratelná – na udolání jediného mimozemského stroje hráč spotřeboval celý tankový prapor. To částečně odradilo většinu hráčů, nicméně i tak stojí za to si tento malý strategický milník zapamatovat.

TOP3

- Dědictví Empire at War
- Zcela odlišné strany konfliktu
- Strhující výprava a grafika



INFO

[Žánr] Real-time strategie
[Výrobce] Petroglyph Studios
[Vydavatel] Sega
[Homepage] www.sega.com/gamesite/universeatwar
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA: PC

JEDNOU VĚTOU

BIOSHOCK BY SE MĚL na pultech evropských obchodů **OBJEVIT 24. SRPNA**, tedy o pár měsíců později, než se původně předpokládalo.

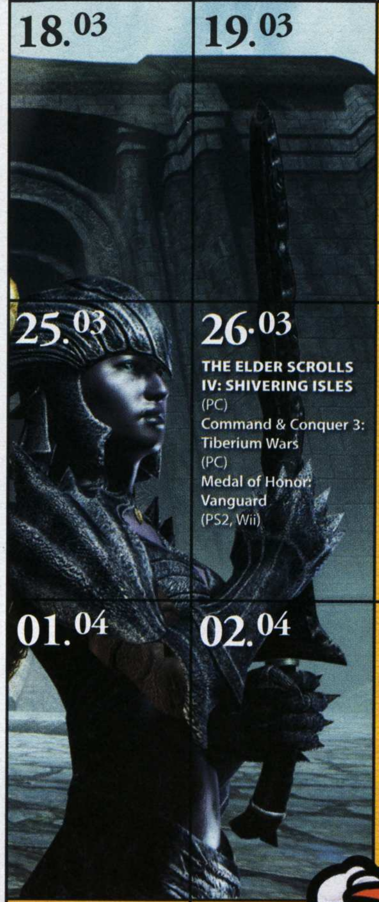
Po velkém úspěchu strategické odnože Dawn of War se na nás **CHYSTÁ ONLINE RPG ZE SVĚTA WARHAMMERU 40 000.**

Telltale Games (tvůrci Sama a Maxe) obhlížejí možnosti distribuce svých her prostřednictvím řešení, jako je Xbox Live – i když nic nepotvrdili, je možné, že se díky tomu **DOBRODRUŽSTVÍ ZNÁMÉ DETEKTIVNÍ DVOJKY** objeví i na **XBOXU 360.**

Akční hra **MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES**, o níž Doupě psalo minulý měsíc, **VYJDE KROMĚ PS3 A XBOXU 360 I NA PC A PS2 PŘED VÁNOCEMI 2007.**

Pro šanci účastnit se betatestu **HALO 3 MUSÍTE MÍT PLNOU VERZI HRY CRACKDOWN, XBOX 360 PREMIUM A GOLD ÚČET** na Xbox Live.

JÍZDNÍ ŘÁD BŘEZEN/DUBEN



PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
18.03	19.03	20.03 Jarní sezóna startuje! Desítky herních hitů míří do našich obchodů a březnové Doupě přináší vyčerpávající recenze všech hitů. Konzoloví přátelé nechť nezoufají: dále v časopise najdou představení Playstation 3 a launchových her.	21.03	22.03 Frontline: Fields of Thunder (PC)	23.03	24.03
25.03	26.03 THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES (PC) Command & Conquer 3: Tiberium Wars (PC) Medal of Honor: Vanguard (PS2, Wii)	27.03 Coded Arms: Contagion (PSP) Lost in Blue 2 (NDS) Silverfall (PC) The Settlers (NDS) Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (PS3)	28.03 Sam & Max Episode 5: Reality 2.0 (PC)	29.03 Blazing Angels: Secret Missions (PC)	30.03 SAVAGE 2: A TORTURED SOUL (PC) Disaster: Day of Crisis (Wii)	
01.04	02.04	03.04 Bust-A-Move Bash! (Wii) Final Fantasy Fables: Chocobo Tales (NDS) GUITAR HERO II (X360) SingStar Pop (PS2)			06.04	
08.04	09.04 SUPER PAPER MARIO (Wii)		11.04	12.04		
	16.04 Test Drive Unlimited (PSP) The Elder Scrolls Travels: Oblivion (PSP)				20.04	21.04

OFICIÁLNÍ ZAHÁJENÍ PRODEJE PS3 V EVROPĚ

Konečně jsme se dočkali! Playstation 3 dorazila také do Evropy a u nás se shodně s ostatními evropskými státy objeví 23. března. Více informací o konzoli, cenách her i příslušenství, včetně recenzí prvních her, hledejte v našem speciálu na straně 72.

17.04. DOUPĚ

Jarní nátřesk kvalitních recenzí bude pokračovat i v dubnovém Doupěti, kde vám kromě toho přineseme také plnou verzi hry Serious Sam: First Encounter nebo exkluzivní první dojmy z hraní téměř finální verze závodní pecky Forza Motosport 2.

CONAN ZNOVU OŽÍVÁ!

Pamatuje si dnes ještě někdo na Arnolda Schwarzeneggera coby neohroženého ničitele v podobě Barbara Conana? Pokud vám jeho hrdina padl do oka, jásejte. Před časem společnost THQ ohlásila novou akční adventuru jménem **Conan**, která je postavena právě na známé licenci mýtického hrdiny. Spolu s ním hráč podnikne krvavé dobrodružství za záchranu Hyborie, která obnáší eliminaci stovek nepřátel. Aby se tato kvanta likvidovala lépe, vybavili autoři hru sofistikovaným bojovým systémem s množstvím speciálních úderů, komb, stejně jako zbraní. Conan by měl nabídnout neskutečně detailní grafiku, množství úchvatných efektů a také původní symfonický doprovod. Datum vydání je naplánováno na začátek příštího roku pro Xbox 360 a PS3.

SERIÁL BATTLESTAR GALACTICA JAKO HRA

Jestliže se řadíte mezi fanoušky sci-fi žánru, dozajista vám není neznámý televizní seriál **Battlestar Galactica**. Vydavatelská společnost Vivendi, vědoma si zájmu a popularity díla, se rozhodla seriál převést také na obrazovky počítačů a televizí – konkrétně se hry dočkáme na PC a Xboxu 360. Výsledkem by měla být akční vesmírná simulace, jež nabídne jak nenásilné prozkoumávání vesmíru, tak množství kosmických bitev. Příběh můžete prožít v kůži lidského nebo cylonského pilota, čemuž by mělo sekundovat také převedení několika epizod seriálu přímo do děje hry. Další konkrétní informace ale nejsou známy, chybí i oficiální screenshoty. Přesto je datum vydání naplánováno již na letošní říjen.

BUĎTE UJETÝM HERO

Firefly Studios se do hráčských srdcí zapsali především povedenou strategickou sérií Stronghold. Nyní o sobě dávají vědět novým projektem, který nese vše říkající název **Hero**. V jádru by mělo jít o brutální akční RPG s komickými prvky, ne nepodobné dřívějšímu Bard's Tale, ale v mnoha ohledech ještě více a šíleněji ujeté. Příběh je zasazen do středověku, díky čemuž se dočkáme různých zatuchlých kobek, dungeonů, podivných nepřátel, zlých potvor a prohnaných temných pánů. Autoři si dali záležet na systému boje, magie a také kooperaci – veškeré lokace můžete procházet po boku spolubojovníka. Datum vydání je stanoveno na jaro 2009, zatím se můžete pokochat prvním vydaným obrázkem.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

BRUTÁLNÍ ROCKSTAŘI SE VRACEJÍ

První **Manhunt** z dílen Rockstaru si vysloužil nálepku jedné z nejkontroverznějších her historie. Aby také ne, když vše bylo postaveno na nadmíru brutálních vraždách. Nyní je v přípravě pokračování pro PS2, Wii a PSP, jehož hlavním hrdinou bude jistý doktor Daniel Lamb. Ten je proti své vůli držen v sanatoriu, a proto se jednoho dne pokusí o útěk. Vaším úkolem bude pomoct mu jeho sen splnit. Po cestě budete likvidovat množství nepřátel, trochu nečekaně pouze a jen zákeřnými způsoby, přičemž nově budete moci využít interaktivity prostředí. Kromě toho dostane hrdina do vínku možnost plazit se po zemi nebo lézt přes překážky. Dá se očekávat, že hra svým námětem opět vzbudí vlnu kontroverze. Kdy? Již ve třetím čtvrtletí tohoto roku.

POJĎTE SE BÁT S RHIANNON

Chybí vám na trhu adventury z pohledu první osoby à la Myst? Nezoufejte a zaměřte svůj pohled na **Rhiannon – Beyond the Mabinogion**. Hra od britských Arberth Studios by měla kromě jiného nabídnout neotřelý příběh postavený na mýtických velšských legendách, jež vypráví o nikdy nekončícím souboji prince Pryderi a čaroděje Llwyda. Ti dva se v minulosti utkávali na místě, kam se přestěhovala se svými rodiči dívka jménem Rhiannon, a právě ozvěny z minulosti rodině znesnadňují život v jejich novém domě. Na vás bude, abyste celé věci přišli na kloub a odhalili, co se vlastně v domě děje. Myslíte si, že se vám to povede? Na odpověď si budeme muset počkat do čtvrtého čtvrtletí letošního roku.

INSECTICIDE ANEB HMYZÁCI ÚTOČÍ

Humoru není nikdy dost. S touto tezí k nám na PC a Nintendo DS zamíří připravovaná akční adventura **Insecticide** z hmyzí říše, která se ponese v temném noir stylu. Hlavní úlohu tu zastane policistka Chrys Lisztová a její partner Roachy Caruthers, před nimiž leží případ nevyřešené vraždy v továrně na výrobu nápojů Nectarola. Obyčejný rutinní případ ale brzy nabírá obřích rozměrů a celé dobrodružství se záhy vydá zcela jiným směrem, než jak to na začátku vypadalo. Hra je klasickou adventurou doplněnou o spoustu meziher, které by měly být jak logické, tak akční. Během nich bude možné využívat hmyzích schopností obou hrdinů. Chcete-li si dopřát řádnou porci ujeté zábavy, počkejte si na poslední čtvrtletí letošního roku.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Nevyléčitelný snílek s hlavou v oblacích

BYZNYS

FILMOVÝ PRINCE OF PERSIA V ROCE 2008

Filmové adaptace herních projektů doposud provází spíše špatná reputace, umocněná kritikou řady projektů z dílny německého režiséra Uwe Bolla. Náprava se ale kvapem blíží a podle všeho ponese jméno Prince of Persia. Poslední informace hovoří o záměru Disney přenést na plátna celou novodobou trilogii perského prince, čehož bychom se měli dočkat co nevidět – první díl se v kinech objeví již příští rok. Počítá se s áčkovým rozpočtem, producentskou roli přijal Jerry Bruckheimer a na scénáři mimo jiné pracuje také Jordan Mechner, otec původní hry, jenž se podílel i na oživení svého virtuálního hrdiny v sérii od francouzského Ubisoftu. Přestože není známo herecké obsazení snímku, na světlo světa vypluly již první koncepty, jež vám nabízíme k nahlédnutí.

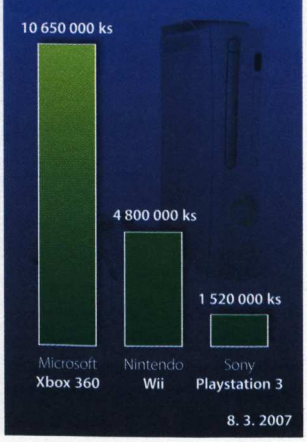
ID SOFTWARE ODMÍTAJÍ EPIZODICKÝ OBSAH

Éra epizodického obsahu s sebou nestrhává všechny vývojáře. id Software, tvůrci řady technologií a her v čele se sérií Doom, ústy Steva Nixe odmítli úvahy o možném epizodickém projektu ze své dílny. „Problém epizodického obsahu je zřejmý: jak můžete vytvořit něco s působivou myšlenkou v otázce hratelnosti nebo technologie v tak krátkém období mezi jednotlivými díly?" Nix ke svému vyjádření dále dodal, že je přesvědčen o zájmu hráčů o kvalitní hratelnost a technologii, nikoliv o jejich potřebě prokousávat se komplexním příběhem kousek po kousku tak, jak to nabízí některé dnešní produkty. id Software v současnosti připravují doposud neohlášený projekt, vyvíjený primárně pro konzoli Xbox 360, jehož duchovním otcem je John Carmack. Ten již v lednu prozradil, že hra neopouští zažité standardy firemních projektů, přesto nepůjde o first-person střílečku. Titul navíc využije pokročilou MegaTexture technologii, která se premiérově objeví letos o prázdninách v multiplayerových Quake Wars.

TAKE-TWO VE ZTRÁTĚ, GTA 4 V ŘÍJNU

Take-Two zveřejnili finanční výsledky za čtvrté čtvrtletí 2006, jež firma ukončila se ztrátou 10,5 milionů eur (v předchozím roce dosáhla ve stejném období zisku 14,3 milionů). Vedle problému na akciovém trhu jsou zveřejněné výsledky dalším tématem, jež se skloňuje v souvislosti s existencí společnosti. Finanční zpráva nicméně odhalila přesné termíny řady letošního hitů: Manhunt 2 se na konzoli PS2, PSP a Wii objeví v létě, Bioshock na PC a Xboxu 360 v srpnu a GTA 4 dorazí na PS3 a Xbox 360 v říjnu. Potvrzen byl navíc vývoj dalšího dílu série Civilization, naopak nový projekt L.A. Noire nevyjde dříve než příští rok.

ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



ÚČINNOST HERNÍ REKLAMY JEN 15%

Reklama ve hrách, často skloňované téma posledních měsíců. Zatímco řada vydavatelů v čele s britským THQ ohlásila své zaměření na rozrůstající se trh in-game reklamy, pozornost přitahují i nejnovější studie, prokazující účinnost nového reklamního modelu. Výzkumná agentura Bunnyfoot ve svém posledním výzkumu prokázala, že téměř 87 % hráčů si v dnešních hrách běžně všímá „známých značek", účinnost reklamních prvků na neuvědomělé hráče je ale pouhých 15 %.

NOKIA FINIŠUJE NÁSTUPCE N-GAGE

Nokia potvrdila, že v rámci příprav nástupce mobilně-herního hybridu N-Gage spustila ve Finsku zkušební provoz. Přestože bližší informace o technologii jako takové budou známy teprve v nadcházejících týdnech, podle vyjádření ředitelky sekce her ve společnosti Nokia, Jaako Kaidesoja, zůstává „jádrem strategie nabídnout lidem takové hry, které budou rychle a snadno dosažitelné a náležitě kvalitní", přičemž se podle ní máme těšit na nový a unikátní zážitek z hraní na mobilních telefonech.

STŘÍPKY:

GC Developers Conference, největší akce svého druhu na starém kontinentě, se letos odehraje ve dnech 20. až 22. srpna na výstavišti v německém Lipsku. Konference bude letos rozdělena mezi tři hlavní části, soustředící se na vývoj her, business a vědu.

Anglická pobočka společnosti Nintendo odmítla předchozí spekulace médií, podle nichž měla ukončit produkci konzole GameCube a first-party her. Podpora platformě tak bude i nadále pokračovat.

NINTENDO GAME CUBE

Rockstar Games ohlásili využití Euphoria enginu od společnosti NaturalMotion v připravovaných projektech pro konzole Playstation 3 a Xbox 360, jenž jim umožní dokonalou simulaci lidského těla a nervového systému s cílem dosáhnout plně interaktivních herních postav.

Téměř tři roky po svém odchodu ohlásil návrat do vydavatelské společnosti Electronic Arts John Riccitiello, zakládající prezident a COO této firmy do roku 2004. Riccitiello převezme po Larry Probstovi roli výkonného ředitele společnosti.

První evropskou zemí, jež ohlásila zvýšení ceny konzole Playstation 3 oproti dříve oznámeným 599 eur, je Řecko. PS3 zde bude k dostání za částku o 60 eur vyšší.

Mezi společnosti, které již licencovaly Unreal Engine 3, se nově připojily vydavatelské firmy Capcom a Activision. První jmenovaný oznámil, že služeb enginu využije v připravovaném projektu, jenž je vyvíjen ve studiích v Severní Americe. Activision licencoval Unreal Engine 3 pro prozatím neohlášený akční titul.

Silné portfolio vydavatelského domu THQ pro následující měsíce má za následek pozitivní výhled do budoucna: firmu čeká podle finančních analytiků agresivní růst v následujících dvou letech, kdy cena akcií postupně vzroste z 1,21 dolaru až na 1,36 v roce 2008. THQ zároveň oznámili ukončení spolupráce s vývojářským studiem People Can Fly (Painkiller).

Kamil Gric, šéfredaktor
Ztrácí důvěru ve správné postavení planet

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

KONZOLE POSTIHLO HERNÍ SUCHO

TOKIO – Pojem „herní sucho" se až dosud používal pouze v metaforickém významu, když si herní recenzenti chtěli povzdechnout nad chabým přísunem nových her po předvánočních žních. Jenže příchod konzolí nové generace dává tomuto spojení zcela nový význam.

Ukazuje se totiž, že čtecí zařízení next-gen konzolí, zejména Wii a PlayStation 3, trpí při dlouhodobém nevyužívání. Protože hráči během ledna, února a března obvykle nemají mnoho co hrát, stojí herní konzole ladem, kvalita čtecích zařízení se zhoršuje, a „herní sucho" tak má neblahý vliv nejen na hry a hráče, ale i na jejich hardware. Výrobci konzolí tedy společně – a je to snad poprvé, co Nintendo, Microsoft a Sony něco dělají společně – apelují na hráče: hrajte, i když není co! Sáhněte po starších oblíbených hrách, půjčujte si od kamarádů ty, které jste ještě nehráli. Hlavně nenechávejte stát své herní konzole ladem.

Apel je to pochopitelný. Jedná se de facto o vadu výrobku, a v situaci, kdy konzole není po čase nevyužívání schopna přečíst disk, má výrobce povinnost vyměnit ji bezplatně.

HRÁČKY MAJÍ SEX ČASTĚJI

OXFORD – Podle výzkumu britské společnosti Gametart, která půjčuje hry v Anglii, mají dívky, jež hrají počítačové hry, sex častěji než jejich vrstevnice bez herních návyků. Výzkum proběhl v průběhu ledna na vzorku 200 dívek a slečen. Cílem bylo zjistit, jakým způsobem ovlivňuje nabídka růžových verzí herních konzolí Playstation Portable a Nintendo DS život na ostrovech. Ukázalo se, že dívky, které hrají hry, mají sex průměrně 4,3× za týden, zatímco dívky, které nehrají, pouze 3,2× týdně. A pak že je na hraní něco špatného!

DIAMANTOVÝ NUNCHUCK PRO WII

BERN – Firma Helzberg, známá nabídkou luxusních šperků a diamantů, rozšířila svou pozornost na majetné z řad hráčů. Ačkoliv byla herní konzole Nintendo Wii často propagována jako „next-gen pro chudé", firma Helzberg z ní hodlá vytvořit exkluzivní záležitost. Připravena byla diamantová verze ovladače nunchuck, který se připojuje k hlavnímu ovladači Wiimote.

Časem firma chystá uvést na trh i samotný ovladač, kompletně z diamantu, a v případě zájmu i celou Wii konzoli. Výhoda oproti konkurenci se ukrývá v rozměrech konzole a tedy i ceně, která nebude podle odhadů natolik závratná. Samotný diamantový (a tudíž prakticky nerozbitný) nunchuck má stát přibližně 750 000 dolarů. Na trhu se objeví v průběhu léta v exkluzivní edici o deseti kusech.

LEGO GAMEBOY OD NINTENDA

KODAŇ – Dánská společnost Lego se snaží udržet na výsluní i v době obrovského rozmachu počítačových her a elektronické zábavy vůbec. Proto se rozhodla navázat spolupráci s japonským Nintendem a přijít s revoluční stavebnicí. Už letošní podzim nabídne hráčům skládací GameBoy. Součástí stavebnice bude displej, základní deska, procesor a samozřejmě spousta kostiček, pomocí kterých budete moct svému GameBoyi dát téměř jakoukoliv podobu. Navíc bude možné propojit Lego GameBoy s Lego Mindstorms a samozřejmě i jinými stavebnicemi Lego, například Technics, díky čemuž bude možné stavět například chytré roboty, vozítka s vlastní inteligencí a další odvážné výtvory.

STALO SE:

- Našemu milému Doupátku se dostalo velmi neobvyklého privilegia. Šéfredaktor Kamil Gric byl samotným Billem Gatesem pozván na první uvedení nových Windows Vista. Jenže Bill nevěděl, že Kamil kromě herního PC vlastní také počítač s Linuxem. Přišel proto na konferenci oblečený v kostýmu tučňáka a s několika linuxovými fáborky. Samozřejmě že byl ochrankou ihned vyveden. Stačil ale prý zakřičet něco ve smyslu „Visty smrdí!"

- Honza Morkes má úplně jiný problém. Zatéká mu do bytu, na což vedle zkratovaného PC doplatilo i několik domácích mazlíčků – křečci v kleci na zemi se utopili a papoušek se chudák utopil u stropu. Honzovi, jak to tak vypadá, herní sucho nehrozí…

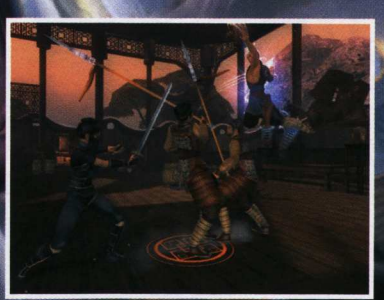
Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Od tvůrců sérií **Baldur's Gate™** a **Neverwinter Nights™** přichází:

JADE EMPIRE™ SPECIAL EDITION

4 školy magie a 7 stylů války.

7 různých hrdinů.



Přes 40 hodin skvělé zábavy!

Jade Empire™ - nejlepší RPG hra na konzoli Xbox se konečně dočkala své verze na PC! Přenes se do světa legend a mýtů Dalného východu a vydej se na fantastickou cestu přes celé Nefritové císařství, ať už to jsou nebezpečné hory nebo rozkvetlé zahrady hlavního města císařství.

U KAŽDÉ HRY NALEZNETE DÁREK V PODOBĚ BAREVNÉHO TIŠTĚNÉHO PLAKÁTU A CD SE SOUNDTRACKEM!

BIOWARE CORP

www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

CDPROJEKT

PC DVD ROM

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Premiéra již 22. března 2007

Jade Empire Engine © & (P) 2002-2007 BioWare Corp. Všechna práva vyhrazena. BioWare Corp., logo BioWare Corp., BioWare a logo BioWare, Jade Empire a logo Jade Empire a Jade Empire Engine jsou buď registrované obchodní značky nebo obchodní značky BioWare Corp. v USA nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena.

THE DARKNESS

Zahoďte plazmové pušky, meče a plácačky na mouchy! Přichází temnota a s ní i spousta chapadel po boku pekelných skřítků se sbíječkami

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 3/07

Při tvorbě herní adaptace filmu, knihy nebo i komiksu existují prakticky jen dva základní přístupy. Buď tvůrci hry posadí na první místo předlohu a na ni se snaží za každou cenu naroubovat nějaké, velmi často špatně zvolené herní principy a celé to dopadne, jako kdybychom chtěli nacpat autobaterii do kapesního MP3 přehrávače. Při druhém způsobu se tvoří primárně hra. Je jedno, jestli akce nebo strategie, důležité je, aby výsledek fungoval, a až na něj se pak nalepují licencovaná jména a obličeje postav z předlohy. Takový postup zvolilo před dvěma lety švédské studio Starbreeze ve své herní instalaci filmového Riddicka. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay představovaly brilantní výtah základních esencí z předlohy: drsného hlavního hrdinu a temné zasazení, které pouze okrášlilo výpravnou, mnohožánrově orientovanou pouť futuristickou věznicí za svobodou. Proč tak obsáhlé připomínání léta staré hry? Poněvadž nový produkt na pracovním stole Starbreeze představuje duchovního nástupce Riddicka. Stejně jako on se má The Darkness stát intenzivním šestnáctihodinovým zážitkem se vším, co k takovému hernímu spektáklu patří – silnou ústřední postavou, živým prostředím, galony krve a především s trademarkovými temnými schopnostmi.

Vyslancem temnot

Zatímco Riddick se ve své době svezl na vlně popularity tehdejšího celovečerního filmu s Vinem Dieselem (i když to ani náhodou nepotřeboval), The Darkness to bude mít v tomto ohledu těžší. Původní komiks z produkce nakladatelství Top Cow sice již za sebou má nějakou tu historii, nicméně není zdaleka tak zakotvený v povědomí hráčů, takže nás scénáristé nejprve důkladně seznámí s hlavní postavou mafiánského pěšáka Jackieho Estacada. Ten není svému bossovi věrný jen kvůli penězům. Newyorkský don Franchetti jej totiž před léty vytáhl z pekel sirotčince, přičemž nyní se Jackie snaží splatit svůj dluh. Dlouhovlasý Estacado je inkarnací Riddicka v koženém plášti a s dvojicí pistolí pod ním. Nedělá mu problémy zabíjet lidi v jakémkoliv počtu, ovšem má svůj vlastní morální kodex, jehož hranice nepřekročí. Až do svých jedenadvacátých narozenin.

Ve světě komiksů The Darkness existuje prastará síla, která se dědí z otce na syna, a právě se sfouknutím dvacáté první svíčky na dortu se ujímá vlády nad svým hostitelem. Jakmile temnota posedne Jackieho, roztáčí se kola hry. Stane se hráč ultimátním zabijákem ve službách mafie, nebo jej jeho nově nabyté schopnosti ovládnou a skončí v úděsných mukách pekelné jámy? A co vlastně temnota chce a jak ji přemoci? Odpovědi nám prozradí enginové sekvence plné speciálních efektů jako rozmazání obrazu nebo matrixovských zpomalovaček, jež se budou odvíjet

„SE SFOUKNUTÍM DVACÁTÉ PRVNÍ SVÍČKY NA DORTU SE PRASTARÁ SÍLA UJÍMÁ VLÁDY NAD SVÝM HOSTITELEM

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Ve snech ho prohánějí bossové z WoW

INFO
[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Starbreeze Studios
[Vydavatel] 2K Games
[Homepage] www.2kgames.com/thedarkness
[Datum vydání] Květen 2007

PLATFORMA: PS3, XBOX 360

[NÁSILÍ]
A další noha je osvobozena od svého tyranského těla, za svobodu!

[NEPŘÁTELÉ]
Kdepak, baletem policajti Jackieho nedojmou

TEMNOTA OPOUŠTÍ PAPÍR

Uznávaný komiks The Darkness vyšel poprvé roku 1996 jako dílo spisovatele Gartha Ennise (Preacher, Punisher a další). Stejně jako hra vypráví příběh mladíka Jackieho Estacada, který po svém neznámém otci zdědil tajemnou schopnost ovládat přízraky temnoty – dokáže vyvolávat temné pomocníky a materializovat další nebezpečné prostředky zkázy, chapadla a později i zbraně. Jackie bojuje jak proti mafiánům, tak proti padouchům stejného druhu, jako je on sám. Navíc musí soupeřit i sám se sebou, s temnotou, která jej chce ovládnout, a zadruhé také s prokletím. Jelikož by jeho schopnosti přešly na jeho prvorozeného syna, čímž by on sám zemřel, musí se zdržovat sexu, z čehož má tak trochu mindrák :-).

pod scénářem autora původního komiksu, Paula Jenkinse.

Temný svět v první řadě

Jak se ovšem bude velké okultně mafiánské drama hrát? Stejně jako v případě Chronicles of Riddick tvůrci rezignovali na herní žánry. The Darkness není akcí nebo adventurou ani ničím mezi tím. V enginu je zkrátka vymodelován pořádný kus New Yorku, přičemž hráč bude mít relativní volnost rozhodnout se, kam se v daný okamžik vydá. Budou zde rušné ulice s bezdomovci a počestnými občany, které je možné vyzpovídat, lesklé dlaždice ve stanicích metra odvíjí konverzace mezi dvěma Jackieho mafiánskými kumpány. Nepřátelský nákladák vynořivší se z vedlejšího pruhu, jedna rána, druhá rána a hráč se stává neplaceným řidičem pohřebního vozu se dvěma mrtvolami na sedadlech. A takto to bude vypadat po celou dobu – dočasně narazíme na světlý bod v podobě parťáka, ale o několik okamžiků dále jej v kaluži krve pohltí temnota.

Světlo je jen zástěrkou tmy

Temnota je jedním z nejzajímavějších prvků The Darkness, tedy konkrétně schopnosti, které hráči propůjčuje. Ty je možné používat pouze ve tmě, ovšem jelikož se takřka celá hra bude odehrávat ho saka padoucha, ale později se začnou temné zuby zahryzávat hlouběji, pod oděv, pod neprůstřelnou vestu, až k srdci vybraného nešťastníka.

Pojídání srdcí bude spojeno především s vyvoláváním pekelných pomocníků, další Jackieho temné schopnosti. Darklingové, jak se stvůrám přezdívá, jsou zubaté humanoidní zrůdy, které na sebe berou pokřivenou podobu lidí, jejichž srdce hráč právě vykousl. Zabijeme-li například dělníka na stavbě, vyvolaný darkling se pak přiřítí se sbíječkou v hnisajících pařátech a začne s ní brutálně pacifikovat své okolí. Dále se zde objeví například darkling v elegantním cylindru, darkling s fialovou rtěnkou a doutníkem

„ZOBRAZOVANÉ NÁSILÍ SI NEBERE SERVÍTKY, VEDLE SBÍJEČKY ZDE BUDE JEŠTĚ PILA, OVŠEM NIKOLIV MOTOROVÁ, ALE RUČNÍ

budou prošlapávat obyčejní lidé na cestě domů z práce, zatímco v podzemních tunelech a skladištích mraženého masa se rozezní ozvěna klapajících zásobníků a předsmrtných skřeků.

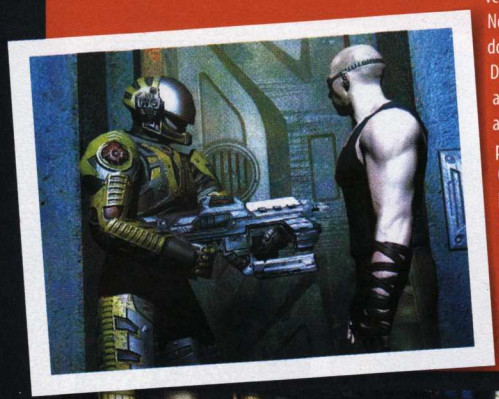
Hra by nás měla postupně zásobovat vhodně poskládanou sérií situací, věrně vyprávějících životní příběh drsňáka Jackieho. V jedné chvíli hráč vpadne do klasicky zařízeného pokoje nic netušícího padesátníka, který se spokojeně dívá na oblíbený seriál v televizi, aby nás po takovémto vychladnutí za rohem přepadlo mafiánské komando a nechalo nám svištět kulky kolem uší. Zatím není zřejmé, zdali bude radno přibalit si ke hraní řidičák – v Riddickovi se dopravní prostředky ve formě bojových robotů objevily, nyní se Jackie projede minimálně v rámci enginových sekvencí. Hned na počátku budeme svědky adrenalinové automobilové honičky, během které se ohnivě pod rouškou noci, nebude problém odstřelit lustr nebo pouliční lampu a příšeří si udělat. Mezi nejatraktivnější dovednosti (pro chobotnice?) patří chapadla, která Jackiemu vyrůstají ze zad. V základu zde budou existovat dva druhy – jeden masivnější na uchopování těžkých předmětů a vrhání po nepřátelích, druhý pak pro boj nablízko. Zatímco zpočátku budeme moci uchopit maximálně krabici od bot a v záchvatu berserku s ní rozplácnout probíhajícího švába, s přibývajícím počtem zabitých nepřátel tyto temné paže zmohutní, přičemž ve vysoce interaktivním prostředí pak nebude problém popadnout policejní auto a zahrát si s ním košíkovou. Koš však bude v tomto improvizovaném sportovním utkání pobíhat kolem, hulákat a střílet z brokovnice. Stejnému vývoji podlehne druhý typ chapadel. Nejdříve s nimi tak tak strhneme nášivku ze značkové-

evokující zabitou prostitutku apod. Zobrazované násilí si nebere servítky, vedle sbíječky zde bude ještě pila, ovšem nikoliv motorová, ale ruční. Již žádné „vrrrummm, šplecht" a konec. Místo toho začne darkling svou oběť pomalu pižlat plynulými pohyby, přesně tak, jak to učí ve školách kanadské dřevorubce, což dokáže nadzvednout nejeden žaludek.

Bude zajímavé sledovat, jak si hra poradí s věkovou restrikcí. Tragikomický nádech, kdy si temnota dělá se světem živých, co chce, bude prostupovat celou hrou. A to zde je i další role temných pomocníků! Někteří totiž dokáží chodit po zdech nebo se dostat do úzkých šachet. Toho bude hra ve svých situacích často využívat. Jednak jako způsob k tiché eliminaci větších skupinek nepřátel, kdy je vyvolanou zrůdou překvapíme z bezpečí stropní šachty, nebo při hledání

CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Při popisu The Darkness se nelze ubránit srovnávání s předešlou hrou od studia Starbreeze, dobrodružství padoucha Riddicka. Největší předností titulu je, že nesleduje děj stejnojmenného, o řád horšího filmu, ale jde svou vlastní cestou. Hráč se musí s Riddickem vymotat z obrovského vězeňského komplexu Butcher Bay a právě během toho zažije mnoho zvratů. Jednou jej chytí a bude se muset protloukat mezi vězni beze zbraně jako v klasické adventuře. Jindy následují pěstní souboje v ringu, načež nasedneme do kovového robota a vydáme se uklidit kanceláře tyranského vedení věznice. Nezbývá než doufat, že The Darkness zdědí alespoň zlomek atmosféry svého předchůdce. P.S.: Chronicles of Riddick je nyní k dostání za skvělou cenu 199 Kč!



[CHAPADLA]
Donášková služba až do pekla

[TEMNÝ FOTBALISTA]
Každý darkling zdědí charakteristiky toho, koho Jackie zabil naposledy

cesty, kterak se v rozlehlé úrovni dostat dále. A pokud lze jako záruku vzít Chronicles of Riddick, jistě nepůjde jen o tupé držení šipky vpřed.

Temný balet

Návrháři ze Starbreeze prozradili svůj úmysl postavit akční sekvence více na efektní podívané než na sofistikovaných, ale dle jejich tvrzení příliš zdržujících způsobech, jako je krytí, složité zaměřování protivníků apod. Za předlohu při tvorbě přestřelek posloužil film Equlibrium a jeho bojová akrobacie. Hráč většinou neurvale vběhne do místnosti plné nepřátel a začne automaticky provádět bojové pohyby ústící v položení nové nášlapné vrstvy na podlahu. Měkké a čvachtající. Vedle temných chapadel uvidíme na obrazovce i ruce hlavního hrdiny, kterak uvádějí v pohyb základní dvojici pistolí nebo řadu dalších zbraní začínající u brokovnice a končící u automatické pušky. To by nás mělo naplno vtáhnout do hry, poskytnout uvědomění vlastního virtuálního těla a umožnit co nejdokonalejší personifikaci s temným mstitelem.

Celé dvě třetiny dění bude Jackie třísnit krví nejrůznější části New Yorku, aby se v závěrečném vyvrcholení vydal do samotného pekla, domoviny svého prokletí. Peklo zde nebude charakterizováno pouze rudou texturou v pozadí a sirovým pachem (respektive i sýrovým, neboť také přípravny cheesburgerů typu McDonalda jsou vlastně jakousi inkarnací pekla:-). Zvrácená říše na sebe v jedné části vezme podobu zákopů druhé světové války, ve které jsou uvíznuvší nešťastníci dokola a dokola popravováni démony. Pomůže hráč? To záleží na něm, nicméně bude třeba počítat s tím, že porazit démona nebude procházkou pekelným sádem. Démon vydrží na zemi jen zhruba patnáct sekund a do té doby bude hráč nucen vytasit svá chapadla a zkonzumovat jeho temnou energii. Krvavé zákopy mají představovat pouze část zvěrstev odehrávajících se v těchto končinách, přičemž postupně bude dění gradovat až k neobvyklému finále.

Aliens vs. temnota

The Darkness přepadne mechaniky PS3 a Xboxu 360, přičemž prvně jmenovanou konzoli hodlají autoři nasytit spoustou dodatečného materiálu. Aby naplnili 25 GB Blu-ray disku, odkoupili práva na řadu starých televizních reklam, pořadů a seriálů, které poběží přímo ve hře na virtuálních obrazovkách. Nebude tak výjimkou, aby si herní postava sedla k televizi a začala koukat na reálný pořad. Jaký to má mít dopad na hráče vyjma zamručení „Hmm, dobrý…?" Těžko říci, zatím se reálné filmečky pouze dobře vyjímají v propagačních materiálech. Majitelé všech konzolí se nicméně mohou těšit na kompletní digitalizovanou sérii komiksů The Darkness v podobě odemykatelných bonusů. Konečně pořádný důvod, proč se ve hře trochu snažit.

Multiplayer obvykle nebývá předností silně příběhových her, ovšem Starbreeze jde proti proudu. Standardní módy deathmatch a capture the flag lze pominout, mnohem zajímavější je varianta survivor, která využívá nápaditých hrátek s temnotou. Do každé mapy při ní bude vhozeno několik lidí a pouze jeden darkling, jenž má za úkol zlikvidovat všechny ostatní a přeměnit je na svůj druh. Poslední přeživší člověk vyhrává, nicméně i když mohou lidé používat smrtící střelné zbraně, nebudou to mít jednoduché. Darklingové mohou šplhat po zdech, plížit se ventilací a nečekaně útočit ze tmy, čímž hra až příliš okatě parafrázuje perfektní multiplayer z Aliens vs. Predator, jenž lze zařadit mezi nejatmosféričtější hororové akce všech dob. The Darkness ovšem dokáže role zúčastněných stran i prohodit – nebude problém s jedním dobře vybaveným člověkem zničit celou armádu temnot. Záleží pouze na chytrém využití úzkých interiérů i volných prostranství v mapách navržených přímo pro účely plížení darklingů a opatrného ukrývání lidí.

The Darkness skládá hold předponě multi (multiplatformová, multižánrová a multiplayerová). Sázka na výpravnost v čele se silným ústředním hrdinou se týmu Starbreeze již jednou vyplatila. Tentokrát navíc přidávají slibné nadpřirozené schopnosti a atraktivně zpracovaný kus New Yorku vedoucí až do samotného pekla. Nelze než doufat, že hra bude i multizábavná.

JAK SE TĚŠÍME? **9,1**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

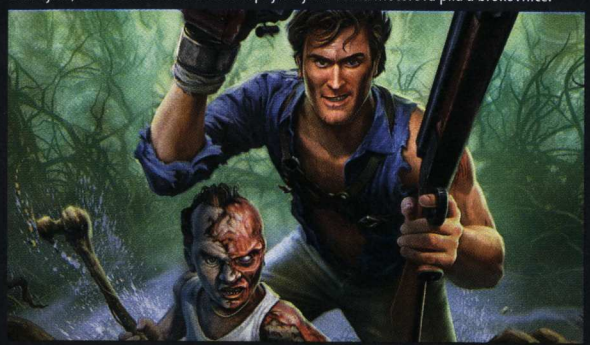
- (Ne)uvěřitelný herní svět
- Dialogy po boku krvavé akce
- Jackieho temné schopnosti
- Bizarní zplozenci pekla v roli pomocníků
- Atmosférické animované sekvence
- Multiplayer ve stylu Aliens vs. Predator

- Grafika vypadá místy gumově
- Zatím neohlášená PC verze

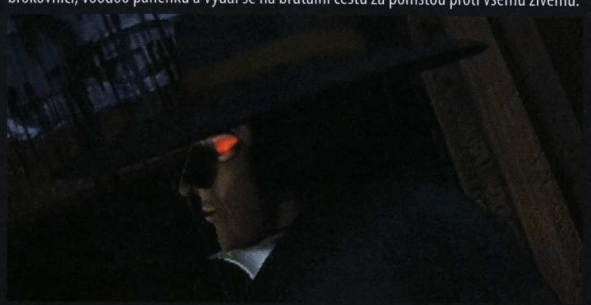
Velmi filmový, velmi komiksový a velmi herní titul, který má pokračovat ve šlépějích svého předchůdce Chronicles of Riddick, a přesto jít vlastním směrem. Temných her není nikdy dost a tentokrát by to mohlo vyjít více než dobře. Plakat nemusí ani majitelé PC: konverze pro osobní počítače je více než pravděpodobná.

SLAVNÍ BOJOVNÍCI S TEMNOTOU

Ash (Evil Dead)
Díky démonům přišel o ruku, pekelníci mu prolezli vnitřnosti skrz naskrz, a přesto neztratil ani špetku ze svého vtipu. Škoda, že se Ashovi na herním poli zatím příliš nedaří. Doufejme, že se situace změní a s ním přijde i jeho věrná motorová pila a brokovnice.

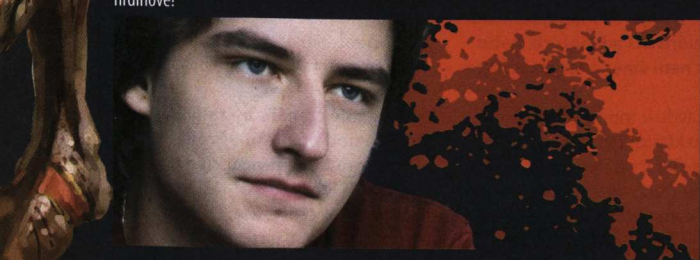


Caleb (Blood)
Hrdina obou dílů krvavé akce Blood původně patřil ke stoupencům temného boha Tchernoboga, ovšem když mu byla obětována Calebova milá Ophelie, popadl upilovanou brokovnici, voodoo panenku a vydal se na brutální cestu za pomstou proti všemu živému.

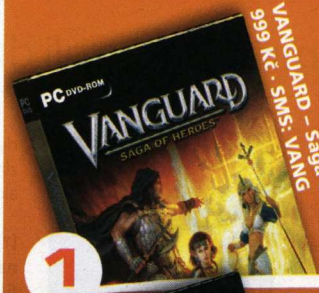


Hellboy (Hellboy)
Všichni to znáte, mít za otce satana není žádný med. Ve škole se vám smějí kvůli rohům, holit se musíte rotační bruskou a díky rudé kůži si lidé myslí, že jste komunista. Hellboy se tomu rozhodl udělat přítrž a v polovině roku dorazí do mechanik PS3, PSP a Xboxu 360 ve zbrusu nové akci.

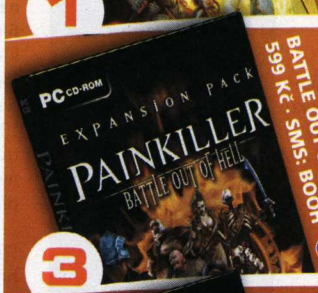
Šéfredaktor
Šéfredaktor bojuje s temnotou každým dnem. Těsně před uzávěrkou zeje redakční ftp, kde již dávno měly být odevzdané všechny články od autorů, pekelnou temnotou, po tmě se dopisují poslední řádky před odvozem do tiskárny a pád do temnotemné propasti kocoviny následuje po oslavě hektického vydání nového čísla. Kam se hrabou fiktivní hrdinové!



TOP 10
PRODEJNÍ ŽEBŘÍČEK · ÚNOR
HYPERMAX
WWW.HYPERMAX.CZ

1 VANGUARD – Saga of Heroes
999 Kč · SMS: VANG


2 TRACKMANIA SUNRISE
599 Kč · SMS: TMS

3 BATTLE OUT OF HELL
599 Kč · SMS: BOOH


4 MOTORACER 3 GE
599 Kč · SMS: MR3

5 A. CHRISTIE – DESET MAL...
999 Kč · SMS: AGATHA

6 X3 REUNION
999 Kč · SMS: X3

7 EARTH 2160
599 Kč · SMS: EARTH

8 STREET RACING SYNDICATE
799 Kč · SMS: SRS

9 KINGS OF THE DARK AGE
599 Kč · SMS: KODA

10 X2 THE THREAT
599 Kč · SMS: X2

SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz

Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
D307, Kód hry, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS poslané z internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely.
Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o., Elišky Přemyslovny 433/33, 156 00 Praha 5, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

inzerce

ZATRACENCI

Přišla si pro ně smrt, ale dostali druhou šanci

INFO
[Žánr] Adventura
[Výrobce] Future Games
[Vydavatel] Future Games
[Homepage] www.futuregames.cz/reprobates
[Datum vydání] Duben 2007
PLATFORMA: PC

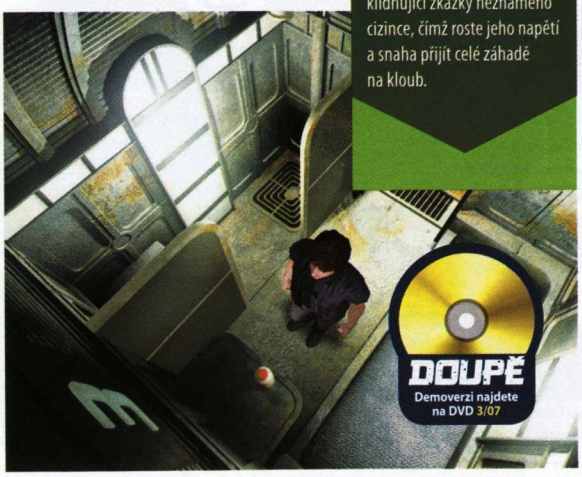
Přestože jméno Future Games zůstává českým hráčům ve velké míře neznámé, přímo se pojí s tituly, které bez výjimky uspěly u nás i v zahraničí. Adventury Posel smrti a Nibiru patří mezi to nejlepší, co domácí herní scéna nabídla, a ani v době velkých změn tvůrci nevystoupili ze zvolené cesty. Připravovaný projekt Zatracenci (Reprobates) zůstává věrný tradičním principům, přesto láká na pohled, mimo jiné nevyzpytatelným příběhem o zatracencích, kteří dostali po své smrti druhou šanci. Proč? Co dalšího nás ve hře čeká? Využili jsme příležitosti vyzpovídat tvůrčí tým a nabízíme vám všechna fakta o hře z úst toho nejpovolanějšího – Jozefa Németa, scénáristy hry.

[?] Budou se Zatracenci podobat vašim předchozím hrám Posel smrti a Nibiru, nebo jste se vydali ve šlépějích nových dobrodružství? Nejde nám o prostředí, ale spíše o herní mechanismy, podobu hádanek a další prvky, které můžete odhalit.
[!] Reprobates zůstal věrný našemu stylu pojetí adventur, takže do jisté míry se dá říct, že tam podoba s předcházejícími tituly je. Jistě, přidali jsme několik inovativních prvků, ale v jádru zůstává Reprobates adventurní klasikou. Nicméně jistým změnám jsme se nevyhnuli. V současné době testujeme využití ukazatele energie, kterou hlavní hrdina potřebuje při běhání a náročnější činnosti. Některými obměnami prošel i systém dialogů, jež probíhají v samostatných, detailních obrazovkách, a rovněž i mezihry, které se tentokrát orientují víc akčním směrem.

PŘÍBĚH HRY V KOSTCE

Reprobates staví na příběhu, a proto nezaškodí malé připomenutí, o čem hra vlastně bude. Hlavním hrdinou se stane ničím výjimečný mladík Adam. Ten nasedá jako každý den do svého automobilu, aby rutinně vyrazil do práce. Myšlenka na večer strávený s přítelkyní zahání jakoukoliv nevoli k nudnému zaměstnání, stejně jako řízná Hell's Bells linoucí se z rádia. Adam ještě volá svému kolegovi a potvrzuje pracovní schůzku, když vtom se z odbočky vyřítí kamión. Záblesk, světlo, zkrat, temnota…

V neznámý čas se probouzíme na neznámém místě. Co zde dělá pláž, moře, ostrov a stařík, který tvrdí, že jsme přežili pád z havarovaného letadla? A proč zmiňuje jako nejžhavější aktualitu Nixonovy problémy s aférou Watergate? Ostrov bude místem mezi sférami reality, propadlina v čase, kde lidé dostávají novou šanci. Je to však ráj, nebo peklo? Se zazvoněním záhadného zvonu lidé usínají, ale někteří se již neprobouzejí. Navíc Adam různě po ostrově nachází znepokojující zkazky neznámého cizince, čímž roste jeho napětí a snaha přijít celé záhadě na kloub.



[?] Ústřední téma Zatracenců vzdáleně připomíná zápletku předloňského filmu Ostrov. Nechali jste se spektáklem Michaela Baye inspirovat, nebo jde o váš originální nápad a podobnost je tudíž jistě náhodná?
[!] Příběhů, které se odehrávají na ostrově, je určitě mnohem víc, ale žádný z nich není a nikdy nebyl předlohou příběhu Reprobates.

[?] Ostrov, na kterém se bude odehrávat hlavní děj, je opředen záhadami. Bude hra obsahovat mystické a nadpřirozené prvky, nebo vše půjde racionálně vysvětlit?
[!] Rozhodně se nedá říct, že by byla mystika stavebním kamenem příběhu Reprobates. Nečekejte žádné duchy, magii, ani jiné podobné jevy. Mystiku však využíváme k doladění pozadí příběhu a ochucení atmosféry stejně tak, jak se využívá koření. Nesmí ho být příliš, ale ani málo.

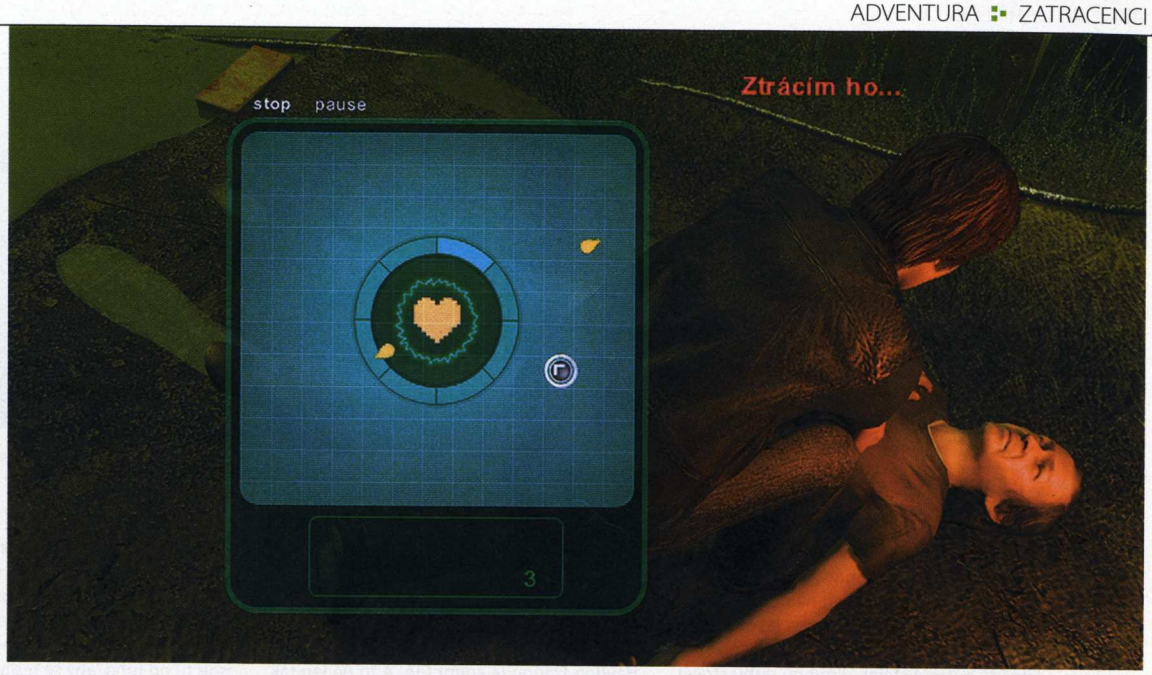
[?] Jaká místa ve hře navštívíme? Bude se odehrávat pouze na ostrově, nebo se vydáme lidově řečeno „do světa"?
[!] Různorodost prostředí je pro udržení hratelnosti velmi důležitá, takže se v žádném případě nemusíte bát stereotypních scén tropického ostrova. Výběr prostředí byl veden tak, aby zaujal především svým charakterem. V kontrastu s tropickou přírodou se tak můžete těšit na depresivní a chladnou pitevnu, opuštěné staveniště a další podobné lahůdky.

[?] Západnímu trhu kralují 3D adventury jako Dreamfall: The Longest Journey a vévodí i našemu hlasování o hru roku. Zatracenci jsou přesto 2D. Zvažovali jste před vývojem přechod do tří rozměrů? Plánujete v budoucnu stvořit 3D adventuru, nebo to naopak není směr, kterým se chcete vydat?
[!] Máte pravdu v tom, že se Reprobates jeví jako klasická 2D adventura, ale faktem je, že využívá třetí generace našeho enginu AGDS, který je již plně 3D. Umožňuje nám třeba particlové zpracování ohně a deště, plné 3D animace postav, které byly u klasických adventur nemyslitelné. Přechod k plně 3D hře však má celou řadu problémových míst (ovládání, celková grafická úroveň, zejména pokud jde o detaily, apod.) a to jsou důvody, které (přestože, jak bylo řečeno, máme plně 3D engine k dispozici) nás vedly k tomu, že Reprobates staví na 2D předrenderovaných detailních obrazovkách.

[?] 3D grafika sice neznamená inovaci jako takovou, může jí ale nabídnout starý koncept point-and-click adventur? Máte pro Zatracence připraveny novinky a inovace, která hráč skutečně pocítí na vlastní kůži?
[!] Myslím, že kdo viděl nového Sama a Maxe, musí uznat, že i v 3D kabátě se dá udělat velmi povedená klasická adventura, v tomto případě s ukázkově inovativní kamerou. Osobně doufám, že adventury jako takové ještě neřekly své poslední slovo a že se alespoň jednou za čas vynoří něco nového, zajímavého, neotřelého a přitom to bude pořád stará dobrá, klasická adventura.

Z novinek, které by měl hráč pocítit u Reprobates, vyberu tu hlavní. Především bych rád upozornil na nový způsob vyprávění příběhu. Zaměřili jsme se na to, aby bylo vyprávění mnohem kontrastnější, než je běžné. Některé části hry tak hráč proletí během několika minut, jsou doslova oddechové. Vzápětí se však kolem něj vynoří spousty problémů a úkolů, se kterými se musí umět poprat. Celkově nám šlo především o to, aby si hráč patřičně vychutnal příběh od začátku až do konce a nemusel některé části hry znuděně protrpět.

[?] Neznalé čtenáře by zajímal také pohled pod pokličku vývoje. Jak vzniká grafika Zatracenců a potažmo i Nibiru či Posla smrti? Najímáte profesionální kreslíře, kteří připravují 2D koncepty? Nebo snad šikovní grafici modelují prostředí jen tak z hlavy?



VŠEDNÍ CHARAKTER HRDINY NAZNAČUJE, ŽE UDÁLOSTI, KTERÉ ZMĚNILY JEHO ŽIVOT, SE MOHOU STÁT KOMUKOLIV Z NÁS

Kamil Gric, šéfredaktor
Jeho hlava byla rozpůlena na dvě půlky – jedna ale stále patří Doupěti

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Ve snech ho prohánějí bossové z WoW

Můžete nám také prozradit, jaký vizualizační program používáte?
[!] Ono to není nic složitého, pokud máte vedle sebe kolegy, kteří jsou schopni samostatně tvořit a je na ně spolehnutí. V našem případě máme štěstí na profesionály, kteří už dokázali své schopnosti u předcházejících titulů. Vzájemná spolupráce funguje přibližně tak, že scenárista popíše danou scénu nebo lokalitu a případně dodá detailně rozkreslené některé důležité části scény. Týká se to zejména klíčových míst, kde se řeší adventurní problém. Jinak ale mají grafici volnou ruku a většina věcí je výsledkem jejich kreativity. Pokud jde o program, používáme 3D Studio a jsme s ním velmi spokojeni. Nakonec důkazem toho je, že samotná firma Autodesk zařazuje již několik let některé části naší práce na tzv. Demo reel, který slouží k předvedení toho, co vše lze v 3D Studiu vytvořit.

[?] Postavy ve hře vypadají velmi uvěřitelně. Používáte jako předlohy živé lidi?
[!] Ano. Pokud má grafik k dispozici živé modely, je mnohem snadnější trefit se třeba do charakteru konkrétní postavy, než ji přímo vytvářet takřka od základů.

[?] Povězte nám něco o hlavním hrdinovi a o postavách, se kterými se setká. Na kolik postav ve hře přibližně narazíme?
[!] Hlavním hrdinou je mladý technik Adam Raichl. Stejně, jako mnozí z nás, má i on své drobné chyby. Nesnáší výšky, ale když se dostane do potíží, dokáže být tvrdohlavý a bojuje ze všech sil. Jinak je to běžný, ničím výjimečný člověk. Jeho všední charakter naznačuje, že události, které změnily jeho život, se mohou stát komukoliv z nás.

Z dalších postav můžu vzpomenout třeba Borise Borovenkova. Zaměstnáním je naftař a je to docela obyčejný dělník s jednoduchým chápáním a pohledem na svět. I když je celkem neškodný a mírumilovný, události příběhu ho donutí k nepředvídaným činům.

Zástupkyní něžného pohlaví je mimo jiné studentka Eva Antalová. Je to velmi jemná dívka, až plachého vystupování. V příběhu má své důležité místo, ale víc prozradit nemůžu. Celkově hráč potká více než 15 postav.

[?] Prodejní výsledky naznačují, že hlavním odbytištěm vašich titulů se stávají především zahraniční (často okolní) trhy – uzpůsobujete jejich požadavkům své hry, nebo to není nutné, stačí hru přeložit a přebalit?
[!] Pokud jde o prodejní výsledky, hlavním odbytištěm našich titulů vždy bylo zahraničí. Jsme však česká firma, a proto vydáváme naše hry také na domácím trhu, ale pomalu se z toho stává – pokud jde pravě o domácí trh – spíše charita. To, co vyděláte, je víceméně ekvivalent nákladů na český dabing, lisování, krabice, manuály, distribuci… Pomalu se tedy ocitáme v roli, kdy vyvíjíme v anglické verzi a nikoli v české. Pokud se situace u nás doma nezmění, nebudeme zde v blízké budoucnosti hry ani vydávat. A jde-li o přizpůsobení se zahraničním trhům, úspěšně se mu vyhýbáme, přesto je pravdou, že od některých našich partnerů zaznamenáváme snahu promítat do vývoje požadavky specifické pro ten který trh.

[?] Kolik členů má v současné době tým pracující na Zatracencích a liší se svou velikostí od vašich předchozích projektů?
[!] Zcela jednoznačně ano. Naše hry jsou po vizuální stránce na velmi vysoké úrovni, ale každé zlepšení na tomto poli znamená, že vývoj je náročnější (časově) – což samozřejmě znamená v konečném důsledku, že, pokud máte realizovat vývoj v konkrétním čase, musí se na něm podílet více lidí – a to samozřejmě znamená i vyšší náklady. Pokud jde o tým, tak dnes včetně externistů má Future Games hodně přes dvacet lidí, podílejících se na herním vývoji.

[?] V jaké fázi se vývoj aktuálně nachází? Podaří se dodržet termín vydání?
[!] On se už termín vydání dodržet nepodařil. Původní plán byl, aby hra vyšla na přelomu roku v Evropě a v průběhu března pak v ČR. Zpoždění je nyní cca 2–3 měsíce. Nově stanovené termíny dodržet musíme, takže nám nezbývá, než to stihnout.

[?] Čím byste hráče neznalého projektu Zatracence na váš připravovaný výtvor navnadili? Pokuste se prosím vybrat aspekt, který z vaší hry učiní originální zážitek.
[!] Jestli dovolíte, chtěl bych se touto cestou nejprve poděkovat všem našim fanouškům a vůbec hráčům, kteří si rádi usednou za klasickou adventuru a dovedou se u ní bavit spoustu hodin. A především těm, kteří si naše hry opravdu koupili a nepřímo tím přispěli ke vzniku Reprobates.

Reprobates je hra určená všem, kteří mají rádi dobrodružné hry, poutavý příběh, vynikající grafiku – prostě hraní plné zábavy – a chtějí spolu s námi poodhalit to, co se může stát, když si zubatá jednou přijde i pro vás.

JAK SE TĚŠÍME? **7,9**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Klasická adventura
- Lákavý příběh
- Propracovanost hlavních charakterů
- Zajímavá prostředí

- Obava z „akčních" scén
- Podaří se rozumně vysvětlit všechny události?

Zatracenci zůstávají věrni cestě, kterou tvůrci zvolili v případě předchozích projektů Posel smrti a Nibiru. Leckdo by v tom viděl nedostatek novátorství, my záruku vysoké kvality a skvělého zážitku.

DARK SECTOR

Evolucí přímou cestou k mutaci

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 3/07

Sedm let. Co se dá zvládnout za sedm let? Spousta věcí. Můžete si udělat doktorát na nějaké vysoké škole. A nebo, třeba jako sonda Huygens, můžete doletět k Titanu. V horším případě můžete stejně dlouhou dobu strávit na jednom ostrově, jako to postihlo mýtického Odyssea při jeho cestě na rodnou Ithaku. Za sedm let se toho dá zvládnout moc. A snad ještě víc věcí se za tento zdánlivě dlouhý časový úsek provést nedá. Vývojářskému týmu Digital Extremis se například nezdařilo dokončit akční hru Dark Sector.

První informace někdy z roku 2000 mluvily o projektu jako o online FPS z prostředí temné budoucnosti. Pak nastala doba absolutního informačního ticha a o Dark Sector se takřka vůbec nic nevědělo. O pět let později Dark Sector na hladinu vyplaval znovu, ovšem tentokrát jako singleplayerová hra sázející spíše na nabourávání počítačových systémů a plížení než na boje. Tvůrci slibovali možnost manipulace s časem a prostorem a hlavní hrdina měl být doslova nacpán implantáty a nadpřirozenými schopnostmi. Pár povedených trailerů hráče nadchlo a všichni se svorně těšili na zdárné dokončení projektu. Jenže vývojáři provedli další (doufejme, že už poslední) ukázkové designové salto mortale a výsledná hra nakonec bude úplně o něčem jiném, úplně někde jinde a s jiným hrdinou.

Mistr Trenno čistí čistě, až krev všude vidíte

Hayden Trenno je agent CIA. A to ne jen tak obyčejný. Je to takzvaný „čistič". Jakmile se objeví obtížně řešitelný problém, Hayden míří do akce, aby vše (a se všemi) pořádně „zametl". Stejný úkol jej čeká v případě incidentu ve smyšlené sovětské zemi Lasria. Tamější soudruzi si poněkud hráli s děsivým biologickým výzkumem, který se jako obvykle vymkl kontrole. Ulicemi města, ve kterém si Dark Sector staví své kulisy pro hlavní děj, se vesele prohání skučící vítr, dovádí v rozvalinách ještě nedávno pevně stojících budov a laškovně dovádí s ostatky poklidně si tlejících (šťastnějších) civilistů . Do toho rázují kroky pečlivě obrněných a po zuby ozbrojených vojáků, kteří mají za úkol si to vyříkat s těmi méně šťastnějšími kdysi humanoidy.

S těmi si pohrála mutace a proměnila je v extrémně rychlé a zatraceně nebezpečné zabijáky, jež vám utrhnou hlavu rychleji, než zvládnete vyslovit jméno svého nejoblíbenějšího herního časopisu (správná odpověď zní pochopitelně Doupě). V Dark Sector se takto zmutovaní lidé nazývají „infikovaní". I když Hayden Trenno své práci rozumí, miluje ji, dělá svědomitě (stejně jako my) a je drsnější než neohoblovaná fošna (to už my nejsme, tedy až na šéfredaktora, pochopitelně), tentokrát se problémům nevyhne. Ale problémy jsou tu od toho, aby se řešily.

Mutace vždy po ruce

Dark Sector, na rozdíl od ostatních her z dílen Digital Extremes, nabízí stále oblíbenější a využívanější pohled přes pravé rameno hrdiny. Podobně jako například v Gears of War můžete střílet jen tak „od pasu", anebo si přiblížit pohled a využít přesnější palby. Hra nabídne pestrou paletu konvenčního zabijáckého nářadí jako pistole, samopaly a tak dále a tak dále. Nesmí chybět ani možnost zabít protivníka jednou ranou, pokud se vám podaří dostat se mu nepozorovaně za záda. Spousta zbraní a střílení zní sice fajn, ale hlavní hvězda Dark Sectoru je jinde. A to nemyslím nikterak metaforicky.

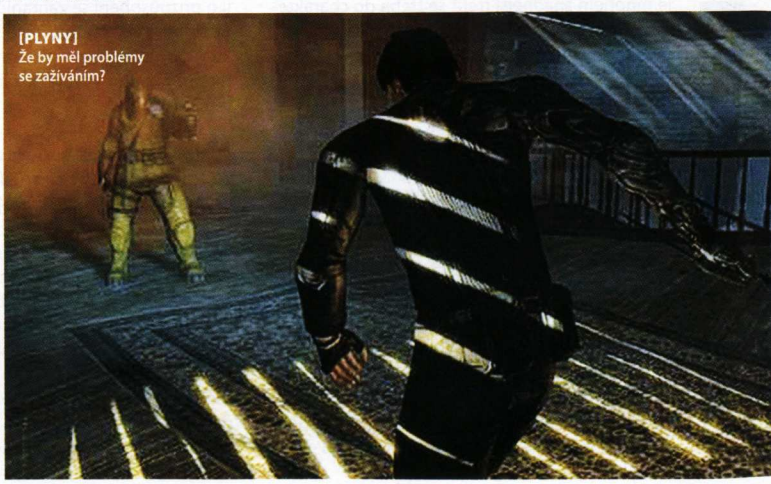
Říká se, že pravá ruka je nejlepším přítelem osamělého muže, a v případě Haydena nabírá toto dvojsmyslné přísloví absolutně novou dimenzi. Hlavní hrdina se má brzy na začátku sám zaplést s nebezpečnými látkami, díky čemuž celá jeho pravá paže začne mutovat. Trennovi tak může v dlani vyrůst smrtící hvězdicovitá zbraň jménem glaive. To

„HRA MÁ NABÍZET NEJEN INTENZIVNÍ A KRVAVOU AKCI, ALE TÉŽ SPOUSTU HÁDANEK

INFO

[Žánr]
Akce z pohledu třetí osoby
[Výrobce] Digital Extremes
[Vydavatel] D3
[Homepage]
www.darksector.com
[Datum vydání] podzim 2007

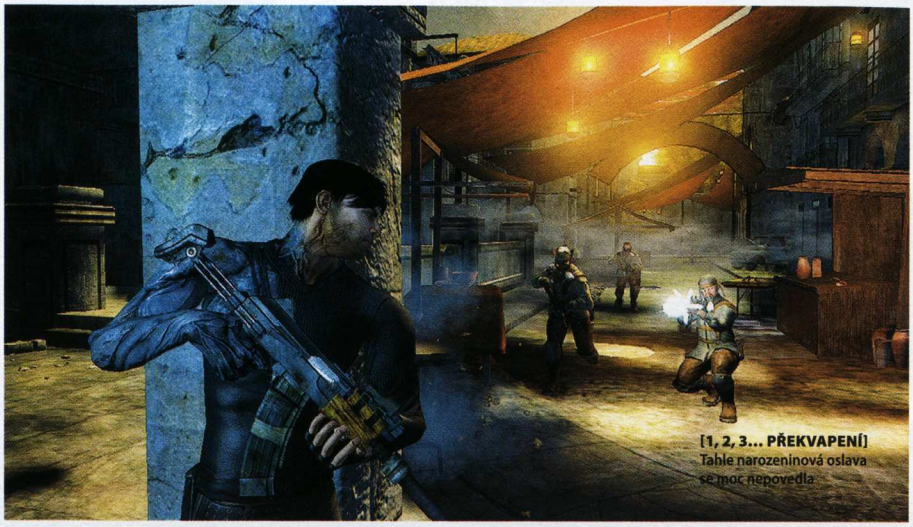
PLATFORMA:
XBOX 360, PS3



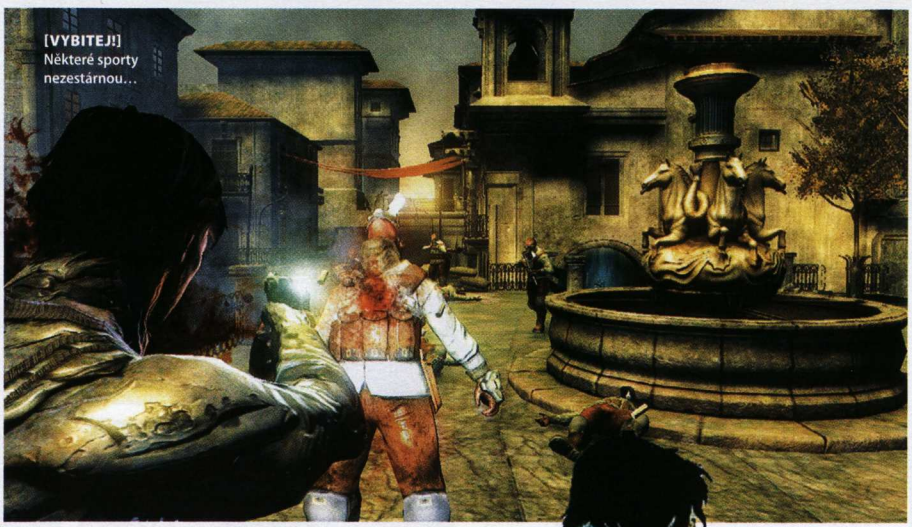
[PLYNY]
Že by měl problémy se zažíváním?

JAK MĚL VYPADAT DARK SECTOR PŮVODNĚ?

Dark Sector měl původně spatřit světlo světa jako online FPS. Tvůrci přiznali, že se inspirovali hlavně dnes už zapomenutým online RPG Asheron's Call. Hra měla být zasazena do budoucnosti vzdálené nějakých 50–100 let, kdy se vše řídí heslem „silnější vyhrává". Hráč se měl stát takřka čímkoli – lovcem hlav, který bude pronásledovat psance od planety k planetě; psancem, pro něhož jsou zákony od toho, aby se porušovaly, či nájemným zabijákem, na něhož bude po čase vypsána taková odměna, že se proti němu obrátí i jeho vlastní přátelé. Slibovány byly ještě rozsáhlejší možnosti jako například oficiální zakládání syndikátů, které měly dobývat a ovládat území a z nich získávat ekonomický zisk. Nezapomnělo se ani na klasické arény, ve kterých měly vaše týmy či postavy bojovat s jinými, vydělávat peníze a za ně upgradovat dosavadní výzbroj. Důležitou součástí hry měly být i meziplanetární lety a boje v nejrůznějších typech raket. V kombinaci s Unreal enginem tvůrci hodlali nastolit nový směr v online hraní. Docela odlišné od toho, co nás čeká za půl roku, nemyslíte?



[1, 2, 3... PŘEKVAPENÍ] Tahle narozeninová oslava se moc nepovedla



[VYBITEJ!] Některé sporty nezestárnou...

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

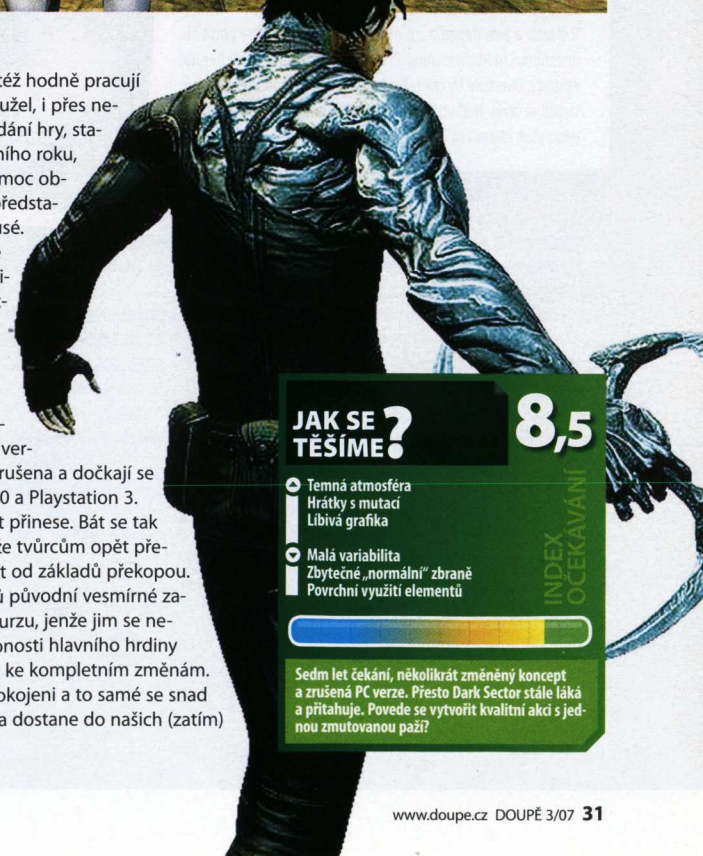
jen z francouzštiny pocházející slovo označující halapartnu, ale právě i název pro fiktivní vrhací zbraň, která by se dala nejsnáze přirovnat k mutaci přerostlého shurikenu a chakramu. Glaive se stejně jako bumerang vrací ke svému majiteli a tvůrci tuto vlastnost nápaditě zasadili i do Dark Sector.

Hra má nabízet nejen intenzivní a krvavou akci, ale též spoustu hádanek. Tvůrci dokonce použili jako příklad legendu jménem Zelda. Pokud glaive prohodíte například ohněm či elektřinou, zbraň získá vlastnosti těchto elementů. Ohnivý glaive následně protivníka zapálí, elektřinou nabitý zase cíl paralyzuje. Ovšem speciálních vlastností využijete nejen při likvidaci protivníků, ale právě i pro překonávání překážek. Zatím jsme viděli jen jeden z příkladů, při kterém zapálený plyn unikající z trubky a následný výbuch odhalil další cestu vpřed. Podobných triků mají prý Digital Extremes v rukávech celou kupu.

Vstup na nové území

Dark Sector poběží na interním grafickém enginu Sector, který nabízí výbornou podívanou. Hra mixuje vizuální nápady hned z několika titulů, celková atmosféra zničeného města připomíná do určité míry Gears of War, jen s méně monumentální architekturou a první pohled na opancéřované vojáky připomene nepříliš známou střílečku Iron Storm. Podle prvních ukázek tvůrci též hodně pracují se světlem a stínem. Bohužel, i přes nepříliš vzdálené datum vydání hry, stanovené na podzim letošního roku, zatím není na veřejnosti moc obrázků ani trailerů, takže představy máme zatím pouze kusé. To, co jsme viděli, nás ale naplňuje optimismem. Digital Extremes s Dark Sector hodlají poprvé vstoupit na pole nových konzolí a mají velmi slušně našlápnuto.

Původně byla hra plánovaná i pro PC, ale tato verze byla před pár měsíci zrušena a dočkají se pouze majitelé Xboxu 360 a Playstation 3. Ale kdoví, co budoucnost přinese. Bát se tak můžeme snad jen toho, že tvůrcům opět přeskočí a znovu celý projekt od základů překopou. Podle jednoho z vývojářů původní vesmírné zasazení bylo v té době v kurzu, jenže jim se nezdálo pro speciální schopnosti hlavního hrdiny příliš vhodné, a tak došlo ke kompletním změnám. Teď už jsou doufejme spokojeni a to samé se snad bude týkat i nás, až se hra dostane do našich (zatím) nezmutovaných rukou.

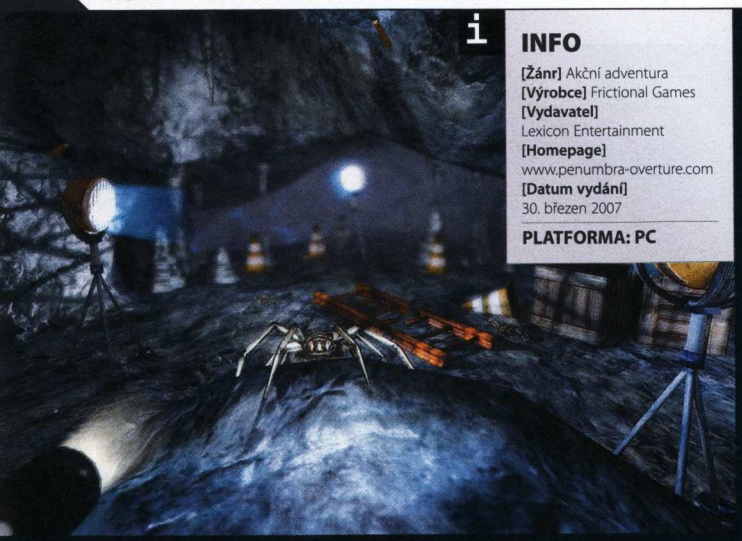


JAK SE TĚŠÍME? **8,5**

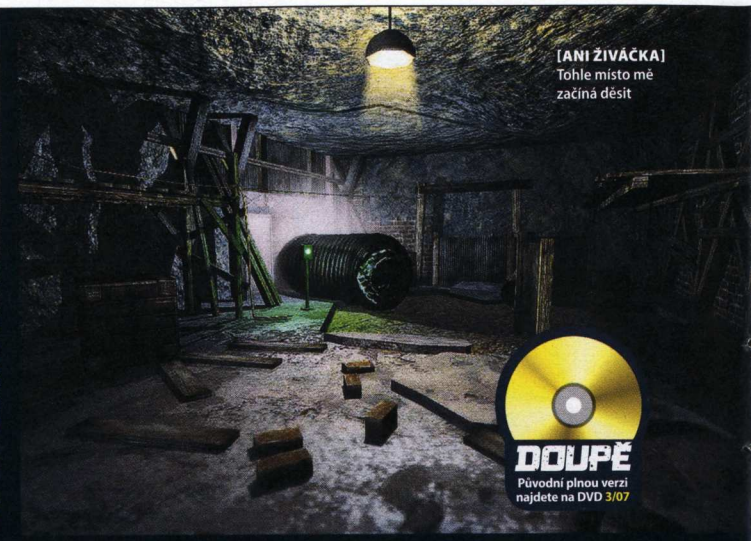
INDEX OČEKÁVÁNÍ

- ▲ Temná atmosféra
- ▲ Hrátky s mutací
- ▲ Líbivá grafika
- ▼ Malá variabilita
- ▼ Zbytečné „normální" zbraně
- ▼ Povrchní využití elementů

Sedm let čekání, několikrát změněný koncept a zrušená PC verze. Přesto Dark Sector stále láká a přitahuje. Povede se vytvořit kvalitní akci s jednou zmutovanou paží?



INFO
[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Frictional Games
[Vydavatel] Lexicon Entertainment
[Homepage] www.penumbra-overture.com
[Datum vydání] 30. březen 2007
PLATFORMA: PC



[ANI ŽIVÁČKA] Tohle místo mě začíná děsit

DOUPĚ
Původní plnou verzi najdete na DVD 3/07

PENUMBRA: OVERTURE

Děsivý výlet za hranice lidského strachu

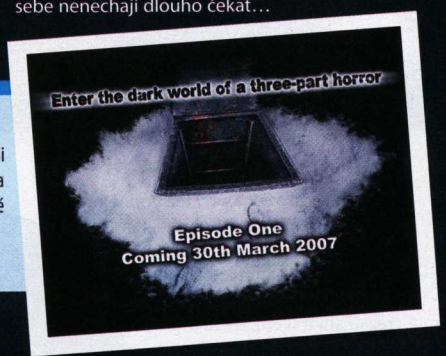
Dali nám přečíst novely Stephena Kinga, ale my jsme se nudili. Vytáhli nás na hřbitov, zamknuli v márnici a strašili nesnesitelným kvílením meluzíny za okny, ale s námi to nic nedělalo. Pustili nás k Penumbra: Overture a my jsme si raději přáli, abychom se nikdy nenarodili a nemuseli prožívat to nejděsivější dobrodružství našeho života, byť jen virtuálně. Přesně tak reaguje každý, kdo si vyzkoušel připravovanou hru Penumbra: Overture od švédského týmu Frictional Games, o které se ne nadarmo její fanoušci vyjadřují jako o nejděsivější počítačové hře všech dob.

Kvalitní hry nejsou jen o moderní nadupané grafice a Penumbra je toho důkazem. Vzezřením šedá myška, kterou by v záplavě hypermoderních a ultrarealistických titulů kdekdo přehlédl. A byla by to velká chyba. Původní volně stažitelný titul (který dnes autoři označují tech-demo) všem ukázal, že i s minimálním rozpočtem se dá vytvořit hra, která svou atmosférou strčí do kapsy většinu komerčních hororových trháků v čele se sérií Resident Evil nebo F.E.A.R. Nelze se proto divit, že již tento měsíc bude naše monitory atakovat nová porce strachu přímo z dalekého Grónska.

Právě do těchto zeměpisných šířek je zasazen příběh Penumbry, v níž se budeme moci vžít do role mladého Philipa, který se potýká s posmrtným odkazem svého otce v podobě mystické knihy. Tu měl na jeho žádost zničit, avšak to se nestalo a on se kvůli souhře podivných událostí a téměř jisté smrti ve sněhové bouři ocitá v komplexu podzemních chodeb kdesi na dalekém severu. Jen on, černočerná tma a mrazivé ticho, které je občas protnuto strojově přesným kapáním vody někde v místnosti. Po chvilce tápání se mu podaří otevřít staré šatní skříňky a v nich objevit baterku. Tma díky ní nepůsobí natolik děsivě, avšak ve vzduchu visí něco, co mu říká, že zatím nemá vyhráno. A také že ano – děsivé události na sebe nechají dlouho čekat…

HOROR NA TŘI ČÁSTI

V článku o tom nepadla zmínka, ale autoři Penumbry podlehli dnešnímu „módnímu trendu" v podobě vydávání svých her na epizody. Overture by tak měla být první epizodou z plánované trojdílné série. Nad ukončením prvního dílu a obsahu zbylých dvou však zatím visí veliké otazníky.



I když je Penumbra: Overture hrou z pohledu první osoby, v žádném případě nejde o akci, jako spíše akční adventuru. Ovšem hodně avantgardní adventuru. Zapomeňte na sáhodlouhé rozhovory s postavami a zkoumání jejich myšlenkových pohnutek, sami autoři totiž uvádí, že během hry nenarazíte ani na jediného živého člověka. Zato však nebude nouze o spoustu infarktových okamžiků, kdy musíte být neustále ve střehu a čekat, co se v následující chvíli odehraje. Atmosféra, která by se dala krájet. Nepřátel bude více než dost a boj o holý život bude na denním pořádku. Protivníci budou většinou spadat do zvířecí nebo nadpřirozené říše, takže půjde například o zdivočelé psy, pavouky, krysy nebo třeba duchy. Těžiště hry by ale mělo ležet právě v neopakovatelné atmosféře plné strachu a množství logických rébusů, z nichž spousta bude založena především na hrátkách s fyzikou.

Jak jistě uznáte, na adventuru jde rozhodně o něco neotřelého a již technická demoverze ukázala, jakým směrem by se tato možnost měla ubírat. Stačí, když přijdete k jakémukoliv objektu, a objeví se ručička symbolizující akci. Stisknete tlačítko myši, čímž dojde k uchopení předmětu. Jím pak můžete libovolně pohybovat, pouštět ho ze vzduchu na zem a provádět jiné skopičiny. Nicméně na těch hra založena není a vždycky byste měli svou činnost směřovat k vyřešení aktuálního problému. Pěknou ukázkou práce s fyzikou je jeden z úkolů, kdy je třeba dosáhnout na větrací šachtu na stropě. Proto si musíte obstarat dostatečný počet beden, poskládat z nich provizorní schodiště a posléze po něm vyšplhat vzhůru.

Pohled na obrázky okolo dává jasně najevo, že minimálně po grafické stránce nás žádné orgie nečekají. Ba co víc, někdo by mohl dodat, že Penumbra: Overture trčí sláma z bot nebo že je má minimálně značně zablácené. Měl by pravdu. V pár lidech se zkrátka kvalitní a konkurenceschopný engine udělat asi nedá. Všechny tyto nedostatky by ale měla vyvážit hratelnost, která je – alespoň na základě tech-dema – na značně vysoké úrovni. Nechejme se překvapit, jak to celé nakonec dopadne.

JAK SE TĚŠÍME? **7,5**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Příběh plný mystiky
- Hutná atmosféra
- Neotřelé hrátky s fyzikou
- Nižší cena

- Grafické zpracování
- Žádné živé postavy
- Délka hry

I za málo peněz můžeme dostat hodně muziky. Hororová akční adventura Penumbra: Overture by toho měla být důkazem. Perfektní hratelnost se snoubí s dokonalou atmosférou, což by mělo dávat zaručenou kombinaci, která obstojí v nabité konkurenci obřích komerčních gigantů.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Nevyléčitelný snílek s hlavou v oblacích

www.cz.o2.com

Roztoč to na nekonečně dlouho!

Volej s předplacenou O_2 kartou až 3 měsíce zdarma

Ve světě O_2 právě začíná nekonečná párty. O_2 představuje předplacenou O_2 kartu, s kterou se budeš bavit mimo špičku a během víkendu v mobilní síti O_2 zdarma. Stačí dobít a máš to.

Telefónica

Volej 800 02 02 02

O_2

Nekonečné volání může využít každý účastník předplacených služeb O2. Nabídka platí v období 15. 2. – 30. 4. 2007 pro účastníky, kteří každé čtyři týdny po dobu 3 měsíců od aktivace služby provedou jednorázové dobití minimální částkou 300 Kč. Nekonečné volání se vztahuje na mobilní čísla v síti O2 a je automaticky aktivováno prvním jednorázovým dobitím minimální částkou 300 Kč, nejpozději však 30. 4. 2007.

HERNÍ OVLADAČE

Zahrádkáři mají motyčky, dřevorubci sekery, policisté obušky. Hráči mají také svoje nářadí – herní ovladače

Od počátků věků člověk využíval ovladačů. Ať už se jednalo o ovladač ve tvaru oštěpu nezbytného ke hraní hry „Ulov mamuta, nebo umřeš hlady", či kyj pro pravěký dating-sim „Prašti ji po hlavě a je tvá". Postupem času se pochopitelně ovladače stávaly daleko sofistikovanějšími, až se dostáváme k ultimátnímu ovladači jménem peníze, který vám umožní manipulovat takřka s libovolným člověkem, jak jen uznáte za vhodné.

Ale jako herní magazín pokročíme k tomu, co nás zajímá nejvíce – herní ovladače. Je až neuvěřitelné, jakými proměnami prošla za těch pár desítek let interaktivní zábava. Od prvotního jednoduchého Pongu po dnešní komplexní simulátory, taktické akce, ale třeba i obyčejné střílečky, které se kromě samotného jádra (střílení) proměnily v něco naprosto odlišného. Říká se tomu evoluce v praxi. A společně s tím, jak se hry postupně stávaly hezčími, barevnějšími a složitějšími, vyvstávaly nové požadavky na jejich ovládání. Od prvotního ovladače přezdívaného pálka, který nabízel změnu pohybu v jedné ose a dvě akční tlačítka, jsme pokročili k Wii-mote – propracovanému zařízení reagujícímu na pohyb.

Stejně jako u ostatních odvětví vývoje, i cesta za novými ovladači byla trnitá, plná brilantních nápadů, které zapadly díky technické nedokonalosti, či naopak nesmyslů předem odsouzených k neúspěchům. Za více než třicet let (pokud vezmeme jako počátek rok prodeje první domácí konzole) chytré mozky vyprodukovaly desítky konceptů různě fungujících ovladačů a vznikly tisíce typů. Snad se vám náš článek stane zábavným průvodcem touto nesmírně rozlehlou a zároveň zajímavou oblastí.

SPOLEČNĚ S TÍM, JAK SE HRY POSTUPNĚ STÁVALY HEZČÍMI, BAREVNĚJŠÍMI A SLOŽITĚJŠÍMI, VYVSTÁVALY NOVÉ POŽADAVKY NA JEJICH OVLÁDÁNÍ

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

KLACEK RADOSTI ANEB JOYSTICK

Pokud přeskočíme počátky a ovládače „pálka" (z anglického paddle – pálka na ping pong, jež vznikla díky Pongu), jimž je věnován speciální boxík, dostaneme se k prvnímu ovladači, jenž tu s námi zůstal dodnes – joystick. Atari 2600 patřilo mezi průkopníky, kteří začali využívat pákových ovladačů, ale podobné ovladače jste mohli najít téměř u všech konzolí druhé generace (např. Odyssey 2, ColecoVision). První herní joysticky fungovaly digitálně, tedy detekovaly pro základní směry pozici zapnuto/vypnuto, a nabízely jedno až dvě akční tlačítka. Postupem času začala přibývat tlačítka a funkce, ale zároveň s tím byly u konzolí nahrazovány jiným druhem ovladačů. U některých konzolí třetí generace (jmenovitě Commodore 64) sice platily za hlavní ovládací prvek, ale to skončilo s příchodem čtvrté generace (SNES, Mega Drive…).

Joystickem se dá hrát libovolný žánr, ale ideální je pro letecké simulátory, což je pochopitelné, neboť vychází z leteckých kniplů. To je také důvod, proč se vývoj joysticků přesunul na PC. Větev pákových ovladačů se snažila zintenzivnit virtuálním pilotům jejich zážitky a joysticky se začaly stále více podobat reálným kniplům. Objevovala se nová speciální tlačítka jako HAT, ovládací prvek plynu, výraznou a nezbytnou změnou se stal přechod na analogový mód. Mimochodem, první joystick s analogovou technologií byl už roku 1982 u konzole Atari 5200, nevracel se však do střední polohy a pro hráče nepředstavoval užitečné a přívětivé zařízení. Ten samý rok vznikla i první analogová páka, ale trvalo dlouhá léta, než se stala standardem.

Zřejmě nejčerstvější novinkou v evoluci joysticků (i když jeho zrod se datuje o několik let zpět) je možnost ovládat pohyb i ve třetí ose – natáčením rukojeti. Svatým grálem pro všechny virtuální letce je pak systém HOTAS (hands on throttle and stick), který vychází z ovládání všech moderních stíhaček. Ve zkratce jde o snahu začlenit všechny důležité ovládací prvky na tělo kniplu a plynové páky, aby pilot nemusel pouštět oči z HUDu.

Na konzolích klasický joystick vystřídal tzv. arcade stick, což je ovládání, které znáte z většiny automatů – krátká páka a několik velkých tlačítek. Arcade stick se ideálně hodí pro hraní bojovek na konzolích. Zejména v poslední době je zvykem vyrábět speciální verze takových ovladačů, kdykoliv se objeví nový díl některé z velkých sérií bojovek typu Tekken či Virtua Fighter. Oblíbenost ovladačů přetrvává odnepaměti, arcade stick patřil vždy mezi první příslušenství, jež se na nové platformě objevilo.

S joysticky do jisté míry souvisí i analogové páčky. Občas se jim také říká thumbstick, protože se ovládají palcem. Na rozdíl od joysticků analogová páčka nenabízí žádná akční tlačítka. Až na jednu výjimku, ale k ní se dostaneme později. V poslední době se páčky staly nezbytnou součástí každého konzolového ovladače.

> „PRVNÍ JOYSTICK S ANALOGOVOU TECHNOLOGIÍ BYL UŽ ROKU 1982 U KONZOLE ATARI 5200

EVOLUCE U SEGY

GAMEPAD, STŘED HERNÍHO VESMÍRU

Gamepad, joypad či snad control pad? Jak je libo, všechny tři názvy označují jeden typ ovládače, který se drží v obou rukách a ovládá se především palci. Gamepad nahradil předchozí verze ovladačů díky pohodlnějšímu ovládání. Základním prvkem je zde směrový ovladač – D-pad (directional pad) a různý počet akčních tlačítek. Postupem času se standardem stalo hned několik inovativních prvků.

Předchůdcem gamepadů byl zřejmě ovladač inovativní, ale dávno zapomenuté konzole Intellivision z dílen hračkářské firmy Mattel. Intellivision vsadila namísto běžných joysticků na originální směrový disk, který se ovládal palcem a umožňoval pohyb v šestnácti směrech. Bohužel se kvůli slabé ergonomii ostatních tlačítek a strachu většiny kupců z nového ovládacího prvku ve své době (začala se prodávat v roce 1980) Intellivisson neprosadila. Originální ovládání pohybu palcem se za několik let stalo standardem. Největší díl zásluh na tom nese renesance konzolí v podobě přístrojů od Nintenda a Segy.

Obdélníkový ovladač konzole Famicon od Nintenda (mimo Japonsko známá jako NES) jako první zpopularizoval směrový kříž. Od té doby se s podobným ovládacím prvkem, i když třeba v jiném tvaru, setkáte u každé nové konzole. Pro zajímavost: ovladač pro druhého hráče původního Famiconu měl v sobě zabudovaný mikrofon. Bohužel jen pár her jej využívalo a u NESu již chyběl. Ovladače pro NES i konkurenční Master System byly původně značně neergonomické a nabízely pouze dvě akční tlačítka. NES měl ve skutečnosti ještě dvě – Start a Select, u ovladače od Segy bylo pro start využíváno jedno z akčních tlačítek.

Čtvrtá generace konzolí už přinesla zaoblenější tvary ovládačů a větší počet tlačítek. Směrový kříž zůstal beze změn. Sega Mega Drive (v Americe Genesis) měla zpočátku ovladač se třemi akčními tlačítky (plus tlačítko Start), s příchodem hry Street Fighter přišla nová verze se šesti tlačítky. Konkurenční SNES (nebo Super Famicon) zavedl tlačítka L a R na zadní straně ovladače, která se mačkala ukazováčky.

Další skok kupředu přinesla nová generace konzolí. Ovladač u Nintenda 64 přinesl analogovou páčku a rumble pack – přídavné zařízení pro vibrační odezvu. I když se analogová páčka objevila už v roce 1982 u konzole Vectrex, teprve Nintendo její použití zpopularizovalo. Takřka pár dnů po vydání hry Super Mario 64, která předvedla využití analogové páčky v praxi, přišel ovladač od Segy pro její Saturn se stejným ovládacím prvkem. V tom samém roce se objevil i inovovaný ovladač od Sony Playstation – Dual Analog, rovnou se dvěma páčkami. O rok později přišla inovovaná verze Dual Shock, která přinesla vibrační motorky zabudované v ovladači a předvedla tlačítka R3 a L3, aktivovaná stisknutím páčky.

Ovladače konzolí šesté generace už nepřinesly tak razantní inovace. Dreamcast začlenil triggery – tlačítka ve tvaru spouští, která se ukazováčky mačkala lépe než klasická tlačítka. Sony pro svůj Playstation 2 využila lehce upravené Dual Shocky a Nintendo pozměnilo velikosti a rozložení tlačítek. Změnou prošly až ovladače sedmé, tedy současné generace konzolí – pokud přeskočíme Wii-mote, který mezi gamepady zařadíme jen těžko, oba gamepady od Xboxu 360 a PS3 staví na bezdrátové technologii. Všeobecně se považuje ovladač Xboxu 360 za zřejmě nejlepší současný gamepad. Sony původně představila pro PS3 ovladač netradičně tvarovaný do podoby bumerangu, ale po pochybách veřejnosti se vrátila k osvědčenému Dual Shocku. Sixaxis, jak se nová verze jmenuje, prošel několika kosmetickými změnami a jako hlavní tahák mají sloužit senzory reagující na náklon, které ale zároveň pohřbily obvyklé vibrace.

> **OVLADAČ XBOXU 360 JE POVAŽOVÁN ZA NEJLEPŠÍ SOUČASNÝ GAMEPAD**

EVOLUCE U NINTENDA

PRO VIRTUÁLNÍ PISTOLNÍKY A ZÁVODNÍKY

Joysticky a gamepady patřily a patří mezi nejrozšířenější ovladače, herní zábava se však za svou dlouhou a plodnou historii dočkala celé řady dalších nápaditých nebo také potrhlých ovladačů. Některé zůstaly dodnes a těší se dobrému zdraví, další nenasytně spolkl čas. Spousta z ovladačů má svůj původ na automatech, ale zaměřme se zejména na jejich využití na domácích platformách.

Mezi stále populární ovladače patří bezesporu **herní volanty**. Závodní hry se těší popularitě nezávisle na platformě, nabídka je bohatá a výběr nesnadný. Stejně jako joysticky se volanty snaží co nejvíce připodobnit svým reálným předlohám. V této oblasti není příliš možností k manévrování a originalitě, jednotlivé volanty se liší především počtem pedálů, tlačítek, řešením řazení (klasická páka či stupňovité jak u formulí) atd. Čas od času se sice objeví různé výstřelky jako volant transformovatelný do řidítek, ale většinou se nejedná o nic zásadního.

Takřka podobná situace platí i u **světelných pistolí**. První světelná pistole se objevila už u první konzole Magnavox Odyssey. Reagovala na světlo, bylo proto irelevantní, zda jste mířili na obrazovku či na žárovku – zásah se vám započítal stejně. Největší slávu světelné pistole zažily na třetí a čtvrté generaci konzolí – tedy NES, SNES, Master System a Mega Drive. Mezi nejznámější světelné pistole patří NES Zapper od Nintenda. Postupem času se objevila spousta různě vypadajících zbraní, některé se podobaly reálným vzorům, další si braly inspiraci takřka odkudkoliv. Za zmínku stojí Super Scope ve tvaru bazuky či skládatelný Menacer. Po čtvrté generaci začaly světelné pistole postupně ztrácet popularitu, i když si podobný ovladač můžete pořídit u spousty platforem. Zmínit musím GunCon a GunCon 2 pro PSX a PS2, které přinášely solidní přesnost.

PROČ JE LEPŠÍ... VIRTUÁLNÍ STŘÍLENÍ NEŽ REÁLNÉ

Plastová pistole sice není tak „cool" jako skutečná, kromě toho ale mluví pro herní střílení řada pozitiv. Světelná pistole není drahou záležitostí, pár stovek proti pár tisícům za reálnou střelnou zbraň je jasný argument. Nemusíte se zatěžovat se získáváním zbrojního průkazu, který vám stejně nedovolí pořídit si samopal či rovnou bazuku. Ve hrách toto není problém. Světelným pistolím nikdy nedojdou náboje, a pokud dojdou, stačí zamířit mimo obrazovku a máte znovu nabito. Nejdůležitějším plusem virtuální zbraně je fakt, že zatímco střílení do živých lidí je nepěkná a ošklivá věc, za kterou ještě skončíte za mřížemi (kde byste si nemohli číst Doupě), polygonových paňáců můžete postřílet třeba milion. Pixelová krev navíc nedělá těžko odstranitelné fleky na oblečení.

OVLADAČE V RYTMU HUDBY

Samostatnou kapitolou se stávají herní **ovladače pro rytmické či hudební hry**. Většina podobných záležitostí pochází z Japonska, respektive japonských automatů, odkud si našly cestu prvně do domů a následně do celého světa. V současnosti existuje hned několik extrémně populárních her, které využívají zcela unikátní a specifické ovladače.

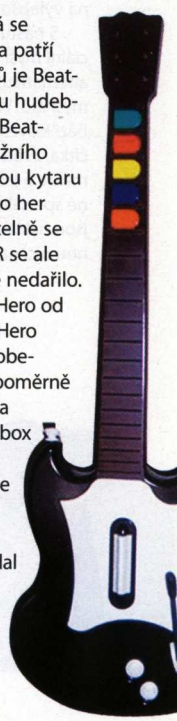
Asi nejpopulárnější jsou taneční hry na bázi Dance Dance Revolution. Základním ovládacím prvkem je velká podložka – dance pad, rozdělená na 3×3 pole, ve kterých jsou rozesety šipky s několika základními směry. Počet šipek se liší podle her, DDR má čtyři, ale existují automaty, které využívají všech devíti polí. Všechny tyto hry vždy fungují na stejném principu. Na obrazovce v rytmu hudby létají ze spodní části šipky a vy musíte na tu danou stoupnout v okamžiku, kdy prolétá svým obrysem zobrazeným v horní části obrazovky. Jednoduché, intuitivní, ale též neskutečně fyzicky náročné a smrtelně návykové. Pokud si stále hru nedokážete představit, podívejte se na film Wasabi, kde na podobné taneční podložce poskakuje Jean Reno. Tedy přesněji řečeno příliš neposkakuje.

Taneční hry existují pro většinu konzolí předchozí generace – Xbox, PS2, PSX, GC, ovšem pomocí speciální redukce se dají velmi snadno připojit také k PC, na kterém pro tancování existuje freeware alternativa StepMania. Právě díky ní se taneční hry dočkaly obrovského rozšíření i mimo Japonsko. Také u nás existuje početná skupina příznivců DDR, která si dokonce vyrábí vlastní dance pady.

Na principu DDR existuje i obrovská skupina her, která však místo dance padů využívá **napodobeniny hudebních nástrojů**. Společnost Konami má speciální herní divizi, která se hudebním hrám věnuje, a mezi její díla patří právě DDR. Jedním z jejich sourozenců je Beatmania (stojící za nastartováním boomu hudebních her), Guitarfreaks či Drummania. Beatmania využívá ovladače ve tvaru mixážního pultu, Guitarfreaks se hraje na plastovou kytaru a Drummania na bubny. Každá z těchto her se dočkala verze na konzole, pochopitelně se speciálními ovladači. Na rozdíl od DDR se ale hrám mimo zemi vycházejícího slunce nedařilo.

> **VĚTŠINA HUDEBNÍCH A RYTMICKÝCH HER POCHÁZÍ Z JAPONSKA, ODKUD SI NAŠLY CESTU DO CELÉHO SVĚTA**

To se ovšem netýká PS2 hry Guitar Hero od nezávislých vývojářů Harmonix. Guitar Hero využívá stejně jako Guitarfreaks napodobeninu kytary, ale styl hry a hratelnost je poměrně odlišná. Guitar Hero se nedávno dočkala pokračování, chystá se také verze pro Xbox 360. Mezi další zajímavé ovladače pro rytmické hry patří bonga pro Gamecube nebo maracas pro Dreamcast. Všechny podobné ovladače jsou doménou posledních let. Za start hudební éry by se dal označit rok 1997, kdy vznikla Beatmania pro automaty. V současnosti jsou nesmírně oblíbené i hry ze série Singstar, jakési karaoke pro PS2.



PROČ JE LEPŠÍ... VIRTUÁLNÍ RYBAŘENÍ NEŽ REÁLNÉ

Rybaření patří k jedněm z nejklidnějších koníčků, ale má i svoje ostré hranky, které dokáže ohladit nahazování plastovým prutem před obrazovkou ve vašem obýváku. Při virtuálním rybaření se nemusíte bát nepřízně počasí. Žádný déšť padající za krk, chlad zalézající za nehty či slunce pálící do očí. Navíc můžete rybařit doma z pohodlí vašeho oblíbeného křesla. Ušetříte za povolenku, nepřijdete o háček, když se vám ryba utrhne, a nemusíte sahat na nechutné slizké žížaly, které tak výborně slouží jako návnada. Pravda, doma si neužijete čerstvého vzduchu a radost z virtuálního úlovku je menší než z reálného (herní rybu si prostě neusmažíte), nic vám ale nebrání skočit si do mrazáku pro kupované filé.

ČTYŘI PÍSMENA A HLODAVEC

Téměř výhradně byla prozatím řeč o konzolích a ovladačích pro ně. Není to záměr, jen logické vyústění herních trendů. Hlavním ovládacím prvkem PC byla a je dvojkombinace klávesnice a myši. Díky univerzálnosti lze na PC připojit takřka cokoliv – volant, joystick, gamepad, světelnou pistoli, dancepad, Wii-mote atd. Problém nastává v okamžiku, chce-li hráč sehnat titul využívající netradiční ovladač.

Většina herních žánrů si na PC vystačí s myší a klávesnicí, nabízí-li k tomuto alternativu, stále až na výjimky zůstává základní ovládání lepší volbou. Žánr FPS si jen těžko dovedeme představit bez kombinace kláves WSAD a myši, elektronický hlodavec je také ideální pro strategie či adventury. Až na výjimku v podobě nových volantů a joysticků se vývoj herních ovladačů pro PC orientuje na vylepšování myši a klávesnice pro hráče.

S nástupem progamingu začaly vznikat speciální myši pro hráče, přestože k nim třeba nabízí alternativu, sadu závažíček pro přesné vyvážení myší atd. Vzniklo i několik speciálních ovladačů na bázi klávesnice, které zredukovaly nadbytečná tlačítka, zvětšily ty důležité a přidaly možnost tvořit makra a jednotlivá tlačítka si programovat. Podobné speciality se většinou příliš dobře neprodávají, jsou nákladné a kromě většího pohodlí nenabídnou nic, na co by vám běžná klávesnice nestačila.

Co nás ještě čeká?

To však platí obecně. Speciální herní ovladače nepatří mezi prodejní hity především zásluhou nedostatečného počtu her, které jejich možností plně využívají. Sami se můžete podívat na tabulku deseti nejšílenějších ovladačů, jež zůstaly přes svou nápaditost zapomenuty. Seznam propadáků přitom mohl být rozsáhlejší. Chybí rybářský prut z konzolí Dreamcast a Playstation. Situace na herním poli je nicméně stabilní. Hlavní proud volí po dlouhou dobu joystick, gamepad a klávesnici/myši. Jak ale ukazuje dění v posledních dnech, ovládání i nadále zůstává prvkem, který může přinést inovace. Nintendo odvážně vsadilo na ovládání pomocí displeje u handheldu NDS, což se vyplatilo a jinak výkonnostně slabší konzole poráží konkurenci.

To samé platí pro originální ovládací prvky u Wii. Snad již zařízení na podobném principu vzniklo dřív, ale teprve nyní jej můžeme pokládat za hlavní ovládací prvek konzole. Bylo by nesprávné v tomto ohledu ignorovat Sony a jejich Sixaxis, přestože až na drobné výjimky chybí výraznější nápady, které by možnosti náklonu ovladače využívaly. Co nás čeká do budoucna? Virtuální realita? Na tu je stále brzo.

ZDROJE

www.gamersgraveyard.com
www.atariage.com
www.wikipedia.org
www.hori.jp/us/

XBOX 360:

Konzolové ovladače na PC?

Microsoft před nedávnem představil bezdrátovou verzi svého ovladače, který je nově plně funkční s osobními počítači a systémy Windows. Ovladač konzole Xbox 360 je v redakci Doupěte považován za nejlepší gamepad současnosti a přímo vybízí k hraní také na PC (to vše za pomocí přijímače pro Windows). Ovladače chtiví hráči si musí na obě zařízení připravit necelé 2 000 Kč.

FOTOSERIÁL

EVOLUCE U SONY

10 NEJŠÍLENĚJŠÍCH HERNÍCH OVLADAČŮ

BATTER UP!

INDEX ŠÍLENOSTI: 6/10

Modrá plastová podivnost není nic jiného, než speciální ovladač pro baseballové hry. Nápad se švihání pálkou místo mačkání tlačítek, a tedy věrohodným odpalováním homerunů zní perfektně, bohužel praxe ukázala věc jinou. I když existovaly verze pro SNES, Genesis i PC, žádná se neujala a výrobce zkrachoval necelé dva roky po vypuštění ovladače na trh. Vzhledem k tomu, že ovladačem šly hrát libovolné baseballové hry na zmiňovaných platformách, je jasné, že švihání bylo pouze trikem, kterak aktivovat klasické akční tlačítko.

ROLL 'N ROCKER

INDEX ŠÍLENOSTI: 4/10

Další podivný ovladač, u kterého na první pohled není jasný jeho účel a smysl. Roll 'n Rocker je ve zkratce obrovský ovládací kříž s koulí naspod. Stačilo se na něj postavit a ovládat postavičku na obrazovce pohybem. Do zadní části jste zapojili klasický ovladač, který poskytl ostatní akční tlačítka. Roll 'n Rocker se sice dal využít u libovolné hry pro NES využívající standardní ovladač, ale nikdy se nedočkal úspěchu a zůstal zavátý v hlubinách historie.

THE LIFE FITNESS EXERTAINMENT

INDEX ŠÍLENOSTI: 8/10

Hrajte a přitom cvičte! Na tomto konceptu stavěl netradiční ovladač The Life Fitness Exertainment, speciální rotoped, který jste mohli připojit ke konzoli SNES. Rychlost šlapání do pedálů zrychlovala i postavu ve hře. Na obou řidítkách se nacházely tradiční ovládací prvky. The Life Fitness Exertainment vyžadoval speciálně upravené hry. Na fotce vidíte druhou verzi systému, které spojila rotoped v jakýsi autonomní kiosek s vlastní obrazovkou. Jen tak pro zajímavost, není to až tak dávno, co se po internetu prohnaly fotky z herního veletrhu s podobným zařízením. Toto pochází z roku 1995.

POWER GLOVE

INDEX ŠÍLENOSTI: 8/10

Hi-tech rukavice zřejmě vypadla přímo ze sci-fi filmu o virtuální realitě. Základní idea je jasná: hráč pohybem rukou ovlivňuje dění na obrazovce. Bohužel technické provedení pokulhávalo. V rámci snažení ceny ovladače na přijatelnou úroveň bylo vše osekáno na nezbytné minimum, čímž zážitek z Power Glove neskutečně utrpěl. Dokázala reagovat pouze na náklon a detekovat čtyři pozice u čtyř prstů. Pro Power Glove vyšly pouze dva tituly, stavějící na speciálním ovládání rukavice.

FAMILY FUN FITNESS

INDEX ŠÍLENOSTI: 7/10

Ve zkratce: předchůdce dance padů určený pro cvičení. Na zem položíte speciální podložku s několika velkými a na tlak citlivými plochami, připojíte ke konzoli NES a už můžete zapnout hru a skákat, jak píská. Family Fun Fitness se nikdy nedočkala masové obliby. Počáteční oblouznění z něčeho nového rychle přešlo a hráči se vrátili zpátky k pasivnímu způsobu hraní. Tvůrci slibovali velkou podporu, ale nakonec zůstalo pouze u několika her. První verze pochází z dílen Bandai, později podložku mírně inovovalo Nintendo a uvedlo ji na trh pod názvem Power Pad. Pro zajímavost – zjednodušená verze těchto ovladačů vyšla už pro stařičké Atari 2600, ale propadla ještě víc než pokus Nintenda.

MARACAS

INDEX ŠÍLENOSTI: 8/10

Herních ovladačů zpodobňujících hudební nástroje je celá řada, ale elektronické maracas zabírají čelní pozici – alespoň co se bizarnosti týče. Byly nezbytné pro hraní automatového titulu Samba de Amigo. Později se hráči dočkali i verze pro Dreamcast. Jako v každé podobné hře jste museli reagovat na dění na obrazovce, třepali jste s maracas v určité výšce či s nimi zaujímali předváděnou pózu. U konzolové verze byl kromě maracas přiložen speciální senzor s podložkou, který na bázi ultrazvuku detekoval pozice jednotlivých ovladačů. Samba de Amigo dokonce získala vysoká hodnocení a několik ocenění, bohužel až na vylepšenou verzi se nikdy nedočkala nástupce. Navíc postrádala další hry, které by jejích funkcí využívaly.

RESIDENT EVIL 4 CHAINSAW CONTROLLER

INDEX ŠÍLENOSTI: 7/10

Ovladač přímo ideální pro hraní Dooma nebo dřevorubeckých her, že? Ale nenechte se zmýlit: stylová sběratelská věcička inspirovaná hrou Resident Evil 4 nemá žádné speciální funkce, s výjimkou čipu, vydávajícího zvuky pravé motorové pily. Jinak se jedná o běžný ovladač s vibracemi, jen v netradičním a zatraceně stylovém balení. Pro PS2 byla určena červená verze pily, pro Gamecube žlutá. Jednalo se o limitovanou edici a podle výrobce má každý kus unikátní rozmístění krvavých šplíchanců. Díky horší ergonomii se spíš než o užitečný ovladač jednalo o stylovou věc na poličku. A že se fandové mohli utlouct, aby měli jednu z těchto krásek doma!

RAILDRIVER TRAIN CAB

INDEX ŠÍLENOSTI: 6/10

Povinnost pro milovníky večerníčku o mašinkách. RailDriver Train Cab je speciální ovládací pultík pro hraní vlakových simulátorů. Tento konkrétní funguje s Microsoft Train Simulator, ale existuje celá řada dalších. Především v Japonsku je tato (pro běžné hráče trochu nepochopitelná zábava) opravdovým hitem a podobný simulátor najdete snad na každé platformě včetně automatů. Bezesporu nejznámější je automatová hra Densha no GO!, která je praotcem všech dalších pokračování a předělávek. A ano, chystají se verze pro PS3 a Wii.

JOYBOARD

INDEX ŠÍLENOSTI: 6/10

Jeden z mnoha speciálních ovladačů pro Atari 2600, až se zdá skoro neuvěřitelné, kolik se jich pro tuto legendární konzoli objevilo. Joyboard se prodával ke hře Mogul Maniac, což je lyžařský simulátor. Už vám to dochází? Přesně tak, stačilo se postavit na joyboard a nakláněním vykrajovat

jednu kristiánku za druhou. Vzhledem k tomu, že vyšly pouze dvě hry využívající joyboardu (třetí byla sice dokončena, nikdy se však nedostala na trh), je patrné, že se zajímavý ovladač nikdy nedočkal masové obliby. Navíc prý nebyl efektivní.

R.O.B.

INDEX ŠÍLENOSTI: 9/10

Možná ne přímo ovladač, v každém případě dostatečně šílená záležitost, kterou nemůžeme nezmínit. R.O.B. je zkratkou pro Robotic Operating Buddy, což je něco jako roboticky ovládaný kámoš. Jednalo se o malého robota připojeného do jednoho ovládacího portu NESu. R.O.B.em jste nic neovládali, naopak jste jej museli řídit pomocí klasického ovladače. R.O.B. sloužil jako jakési interaktivní herní rozhraní. Robot plnil příkazy, které jste mu zadali a na ně též reagovalo dění na obrazovce. V praxi to fungovalo poměrně zajímavě a R.O.B. se prodával především v USA, aby brzy zašel na nedostatečnou herní podporu.

BYL PRVNÍ

Pokud budeme chtít najít první herní ovladač, s největší pravděpodobností se zastavíme v roce 1972, kdy se začala prodávat první domácí herní konzole jménem Magnavox Odyssey. Jako ovladač sloužila krabička se dvěma kolečky. Jedno ovládalo změnu horizontálního směru, druhé vertikálního. Pokud si z dětství pamatujete na pískovou kreslící tabulku, máte představu, jak nepřesné a neintuitivní hraní na Odyssey muselo být. Ovládací kolečka používaly všechny konzole první generace a podstatná část konzolí druhé generace. Později je jako hlavní ovládací prvek vystřídal jednoduchý joystick.

OVLADAČ PLNÝ HER

Názorný příklad, kam se dostala technologie a skvělý způsob návratu do minulosti pro všechny nostalgiky. Co v minulosti sloužilo jako pouhý herní ovladač, je dnes skořápkou pro celou konzoli. Na trhu existuje celá řádka speciálních ovládačů v retro stylu, ve kterých je nacpáno hned několik starých pecek. Nepotřebujete už tu velkou nevzhlednou krabici, do níž jste vkládali cartridge s hrami. Stačí vzít si koupit ovladač od původního Mega Drive, vložit baterky, připojit kabelem do televize a můžete hrát. Podobných ovladačů existuje celá řada, stačí si vybrat tu správnou platformu, u které jste strávili mládí.

BEZ VIBRACÍ ANI RÁNU

V dnešní době si snad nelze představit, že by ovladač nenabízel zpětnou odezvu. Hraní s volantem či joystickem se zpětnou odezvou vám nabídne daleko intenzivnější zážitek. Přeci jen, když přejedete obrubník či dostanete zásah z kulometu a ovladač vám zarumpluje rukama, jste hned o kousek blíž dění. Od dob Dual Shocku se zabudované vibrační motory staly standardem v gamepadech a je zajímavé, že právě Sony s tímto trendem přestala. Sixaxis totiž už vibrace nemá. Prý z důvodu nekompatibility s gyroskopy, ovšem dalším důvodem může být právní spor s firmou Immersion ohledně využití jejího patentu v ovladačích Sony. Představitelé Sony sice tvrdili, že vibrace nejsou důležité, ale spousta hráčů je odlišného názoru. Před nedávnem došlo mezi oběma firmami k dohodě o společném zkoumání možnosti využít vibrací v ovladačích Sony. Že by přeci jen Sixaxis s vibracemi?

NÁPADITÁ SONY

V souvislosti s Wii se mluví o nových principech v ovládání her, ale je třeba si uvědomit, že v tomto ohledu udělala Sony řadu kroků v případě PS2. Ať už se jednalo o kameru EyeToy, díky které jste mohli hrát hry pohybem těla, mikrofony pro Singstar, díky nimž se i u nás rozjíždí obliba karaoke, nebo bzučáky pro kvízové hry Buzz!, všechny tyto speciální ovladače (či příslušenství) dokázaly ozvláštnit nejednu párty a přilákat ke konzolím i ty, kteří na videoherní zábavu zase tolik nejsou.

PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor

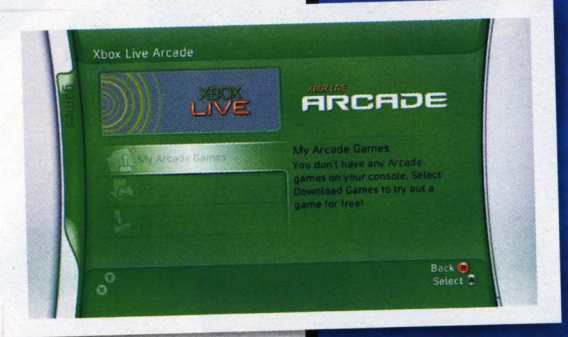
ČEKÁNÍ NA UKRAJINCE

Aférky létají všude okolo (naposledy s požadovaným minimálním hodnocením, které měly hře udělit exkluzivní recenze), ale ukrajinský STALKER stále zůstává vzdálen stovky kilometrů. Není přitom v nedohlednu: světové vydání bylo naplánováno na konec března, u nás se v počeštěné verzí objeví v dubnu. Bohužel, uzávěrka březnového Doupěte nás těsně (ale přece) odříznula od možnosti si očekávaný mix střílečky a dalších žánrů vyzkoušet. Nevadí, řekli jsme si a zjednali pro vás nápravu v podobě mnoha hitů, které stojí za to vyzkoušet. Supreme Commander nás zaměstnával dlouhé týdny a stejně se to povedlo i starocínskému RPG hitu Jade Empire. A pak je tu řada menších her, skrývajících potencionál – Silverfall, Infernal, War Front nebo počeštěné The Fall. Jak dopadly a které z nich vykročily do společnosti jarních hitů? Prozradí naše recenze.

Držíme se hesla, že online hry jsou o dlouhodobém zážitku, a jako takové je nebudeme recenzovat uspěchaně, pouhé dva nebo tři dny po vydání. Po vyčerpávajících prvních dojmech nyní přinášíme finální verdikt nad datadiskem Burning Crusade, v němž vám Michael Stern přetlumočí názor hned několika ras na novou expanzi. Jak se zdá, všeobecný humbuk a nekončící vychvalování opomnělo i řadu nedostatků, které odhalil teprve čas. Nebudu ale předbíhat. Seznámit vás s tím, jaký reálný přínos datadisk nabídnul, přenechám na Michaelovi.

ŽELVIČKY DVAKRÁT JINAK

Zatímco s novým snímkem chystá Ubisoft návrat želvích ninjů téměř pro všechny myslitelné platformy (ochutnávku v podobě demoverze a recenze najdete v tomto čísle), na konci března se dočkáme také návratu arkádovky Teenage Mutant Ninja Turtles z roku 1989 – samozřejmě prostřednictvím služby Xbox Live Arcade a za přijatelných 400 bodů (asi 120 Kč). Microsoft zároveň pracuje na službě Live for Windows, která by majitelům osobních počítačů a systému Windows Vista umožnila přístup k službě Xbox Live. Starých arkádových her se tak již brzy dočkáme také na PC.



42 SUPREME COMMANDER
PC

46 JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION
PC | XBOX 360

50 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
PC | PS2 | PSP | XBOX 360 | GC | DS | GBA | WII

52 TORTUGA: TWO TREASURES
PC

54 WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE
PC

56 INFERNAL
PC

58 WAR FRONT: TURNING POINT
PC

60 SILVERFALL
PC

62 SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE!
PC

63 THE SIMS 2: ROČNÍ OBDOBÍ
PC

64 THE FALL: LAST DAYS OF GAIA
PC

66 MAELSTROM
PC

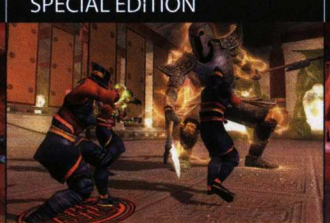
68 DRAGONBLADE
PC

69 FREAK OUT – EXTREME FREERIDE
PC | PS2 | PSP

[42] SUPREME COMMANDER

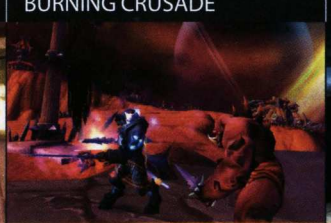
Megalomanská strategie
| PC |

[46] JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION



Další perla od tvůrců Baldur´s Gate | PC | Xbox 360 |

[54] WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE



Finální verdikt po desítkách hodin hraní | PC |

[56] INFERNAL

Peklo a nebe opět ve válce
| PC |

SUPREME COMMANDER

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 3/07

Někdo se spokojí s voříškem, jiný raději čistou krev. Po všech mixech strategie s jinými žánry se právě teď objevuje takový malý čistokrevný zázrak

Když si hrajete s ohněm, musíte počítat s tím, že se popálíte. A když si hrajete se dvěma… Lidstvo se na začátku jedenadvacátého století upnulo ke kolonizaci vesmíru. Začíná na Marsu, kterým ale zdaleka nekončí. Stále lepší technologie umožňují lidem objevovat vzdálenější kouty galaxie. Zemi (konkrétně Earth Empire) se daří dobrého půl tisíciletí kolonizovat nejrůznější planety po celém vesmíru, aniž by narazila na jinou formu inteligentního života. To vše se má brzy změnit.

Na sklonku 26. století se podařilo doktoru Brackmanovi úspěšně propojit lidské tělo s umělou inteligencí; vzniklým tvorům se začalo říkat symbionti. Skoro jedno století vše funguje, jak má, než doktor Brackman i se symbionty zmizí na okraj Impéria. Ve stejné době lidstvo poprvé narazí na cizí inteligentní civilizaci, bytosti lidmi nazvané seraphim. Velitel Smith ovšem přikáže kolonistům agresivní postup a brzy se mimozemšťané jen skrývají na lidmi neosídlených koutech své planety.

Doktorka Jane Burke s nimi ovšem přesto dokáže navázat dialog a brzy se ona spolu s hrstkou lidí učí jejich vidění světa. Osvojí si nejen převratné technologické novinky, ale především nevídanou mírumilovnou filozofii. Poté, co Smith odhalí spojení seraphim a doktorky Burke, dojde k otevřenému útoku na cizí bytosti. Přes mnoho tisíciletí míru na světě seraphim se lidé setkají se smrtonosnou mimozemskou obranou a jsou donuceni k ústupu. Před zničením své armády se však Smithovi podaří otrávit celou planetu smrtícím virem, a odsoudit tak cizí civilizaci k pomalému zániku. Seraphim

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Ukončil tisícletou mezigalaktickou válku, ale zmohla jej chřipka

INFO

[Žánr] Real-time strategie
[Výrobce] Gas Powered Games
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.supremecommander.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 8 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Company of Heroes **9,3**
Warcraft 3 **9,0**
Total Annihilation **Nehodnoceno**

DOUPĚ Demoverzi najdete na DVD 3/07

využijí svých posledních chvil, aby lidské kolonisty naučili vše o své „Cestě".

Na konci 27. století lidské impérium čelí současně dvěma hrozbám. Symbionti vedení doktorem Brackmanem vyhlašují samostatnost a otevřeně bojují proti ozbrojeným silám Impéria. Rok po vyhlášení cybranského národa symbionty se Zemi ozývají kolonisté z planety Seraphim II, kteří tvrdí, že byli modifikováni mimozemšťany. Impérium vysílá na planetu svoje jednotky, nicméně ony (stejně jako přilehlé planety) se již neozvou. Dalších zhruba 150 let se nese ve znamení menších konfliktů, jež se však stupňují, až roku 2819 vypukne „nekonečná válka" naplno. Během dalšího století Impérium ztrácí většinu svých území a roku 3256 zaniká docela, aby jej nahradila United Earth Federation. Teď se píše rok 3844 a je na vás, abyste tisíciletou válku navždy ukončili.

Hype? HYPE!

Chris Taylor. Pokud se o hry zajímáte jen trochu pod povrch, máte jasno. Ostatním připomenu dva názvy – Total Annihilation a Dungeon Siege. Za oběma tituly stál Chris Taylor v roli hlavního designéra a stejnou roli měl u Supreme Commander (SC), pokračovatele legendární Total Annihilation. Ta strategie byla výjimečná v mnoha ohledech: pro zobrazení jednotek už nepoužívala 2D sprity, ale vektorovou grafiku, terén byl plně 3D a museli jste s ním počítat, protože byl rozdíl mezi zbraněmi používající balistické nebo přímo letící projektily. A aby toho nebylo málo, Total Annihilation zcela převrátila dosavadní vnímání managementu surovin – základem byla úvaha, že máteli dostatečný přísun kovu a energie, můžete si dělat, co chcete, a nemusíte se příliš zaobírat cenami.

Když Chris Taylor v srpnu 2005 oznámil, že se svým týmem Gas Powered Games hodlá navázat na Total Annihilation, všichni, kdo pamatují deset let starý titul, začali netrpělivě vyhlížet datum vydání. Ostatní se přidali s prvními uvolněnými podrobnostmi, obrázky a trailery. Konečně měla zase přijít strategie, v níž si připadnete jako opravdový velitel. Strategie s ohromnými bitvami mnoha desítek jednotek plnými explozí, vraků, překvapení a taktiky. Strategie dopilovaná do nejmenších detailů – dokonce do té míry, že se pro hraní doporučují dva monitory: jeden s celkovou mapou bojiště, druhý s přiblíženým pohledem, kam potřebujete. Teď jde jen o to, jestli byl všechen ten hype na místě.

Milostný trojúhelník?

Jak vyplynulo z příběhu popsaného na začátku, v SC proti sobě válčí tři frakce – lidé sdružení do UEF, symbionti nazývající se Cybran a modifikovaní kolonisté Seraphim II, kteří se pojmenovali Aeon. Zajímavé je, že každá strana má své pochopitelné důvody k boji proti ostatním a žádná není vyloženě zlá či naopak dobrá. UEF se snaží dát dohromady trosky bývalého Impéria a znovu nastolit jednotu, mír a prosperitu. Symbiontům nejde o nic jiného než o samostatnost a svobodu. Aeon chce osvobodit ostatní a ukázat jim cestu míru a lásky.

UEF chce svých cílů dosáhnout například s použitím Černého slunce, ultimátní zbraně, kterou vyvíjí. Ostatní frakce by rády zbraň získaly a využily pro sebe. Všichni mají jednu věc společnou – chtějí mír… i kdyby to znamenalo vyhlazení všech ostatních. Po desítkách generací vašich předchůdců je řada na vás samotných, ať už si vyberete kteroukoli stranu.

Trocha ekonomie

Příběhy jednotlivých kampaní na sebe nenavazují, můžete je tedy hrát v libovolném pořadí. Každá kampaň nabídne šest misí, a přestože se to může zdát na první pohled málo, opak je pravdou. Zpravidla začínáte na nevelké mapě s dílčím úkolem, ovšem po jeho splnění se obvykle něco zvrtne, mapa nabobtná, úkoly přibudou a o zábavu je zase na chvíli postaráno. Nejsou výjimkou situace, v nichž je vaše základna (jinak brilantně chráněná krajem mapy) náhle otevřena nepřátelskému útoku z nově odhaleného území.

Variabilita úkolů je slušná – jakkoliv vždy dojde na budování dostatečně silné armády a vymyšlení vhodné strategie na eliminaci protivníka, vše je doprovázeno obsazováním klíčových budov, chráněním spřátelených instalací apod. Navíc SC rozhodně není hrou, v níž byste si mohli dovolit jednoduše se opevnit na vhodném místě a počkat do chvíle, než nasyslíte dost surovin na atomovku.

Chris Taylor oživuje svůj surovinový model z Total Annihilation. Jak vypadá

KDE TO ZAČALO ANEB TOTAL ANNIHILATION

Chris Taylor své představy o ideální real-time strategii realizoval už 30. září 1997 v čele vývojářského studia Cavedog Entertainment, když vyšla hra pojmenovaná Total Annihilation. Ta byla na svou dobu revoluční, zejména svým audiovizuálním zpracováním. Grafika využívala plně 3D terénu, vektorové grafiky a newtonovské fyziky – co to znamená?

Herní soundtrack je na dvou CD s hrou ve formátu Audio CD, takže si jej můžete přehrát v běžných přehrávačích. Dynamicky se mění podle herních situací a jeho autorem není nikdo jiný než Pan skladatel Jeremy Soule.

A grafika? Trojrozměrné modely jednotek se pohybovaly po terénu, kterého jste mohli beze zbytku využít ke svému prospěchu. Navíc jste museli mít na paměti trajektorii projektilů svých jednotek: jsou balistické, nebo přímé? Jedno opomenutí a vaše armáda je v troskách, aniž by protivníkovi způsobila byť jen škrábnutí.

Stejně tak byl vypilován herní systém: ohromné množství druhů jednotek, spektakulární bitvy plné působivých explozí a vraků zaplňujících bojiště, široké možnosti v taktizování… Rok před legendou žánru – Blizzardím Starcraftem – vznikla technicky mnohem pokročilejší strategie, jež má dodnes početnou fanouškovskou základnu.

[DEN NEZÁVISLOSTI]
Vítejte na Zemi, přišli jste v míru... nebo ne?

nyní? Zajímá vás hmota (mass) a energie. Na zisk obou máte různě výkonné budovy s tím, že elektrárny můžete stavět libovolně. Ovšem hmotu lze získat jen na několika místech na celé mapě, zcela logicky se právě o tato místa povedou nejkrvavější bitvy, zvláště v multiplayeru. Vybudování několika bází je nutností, ochrana klíčových bodů kvůli fungující ekonomice základem.

Víc než cena jednotek vás totiž zajímá odliv energie a hmoty, jaký její výroba způsobí. Je-li přísun surovin dostatečný, nemusíte ani sáhnout do zásob a výroba může jet nepřetržitě. V případě zajištěné ekonomiky si dokonce můžete dovolit urychlení výroby pomocí inženýrů; taková věc dokáže divy, ovšem rychlost není ani omylem zdarma.

V množství je síla

A za co suroviny utrácet? SC pokračuje ve šlépějích Total Annihilation i co se jednotek týče. Budovy mají obvykle tři technologické stupně plus čtvrtý experimentální; budovy vyššího stupně samozřejmě umí vše co budovy „zaostalejší" a k tomu další novinky. Jednotky jsou obecně úzce specializované, což se zlepší teprve v pozdějších fázích hry. Zpočátku se můžete snadno řídit systémem kámen-nůžky-papír: artilerie na dálku způsobí peklo, nablízko ji ovšem musíte chránit boty a tanky, což jsou ovšem jednotky bezbranné proti letectvu: a tak je potřeba přidat protileteckou obranu. Nakonec do armády naklopíte všeho hodně a vrhnete to na protivníka – a alespoň zpočátku to bude fungovat.

Stejně tak zarazí až přílišná podobnost jednotek frakcí – zvlášť v prvních misích jsou rozdíly jen kosmetické. Později vám ovšem dá hra dostatek prostoru k realizování všech strategických nápadů. Podle frakce, za niž hrajete, dostanete např. jednotky schopné překonat vodní hladinu, a zaútočit tak z neočekávaného směru, plavidla, co na souši jen vysunou mechanické končetiny a vesele pokračují za nepřítelem, a spoustu dalších (neméně zajímavých) věcí.

Pravá show přichází teprve s neuvěřitelně nákladnými experimentálními jednotkami. Olbřímí létající talíř nebo třeba mocný pavouk vybavený ničivým laserem dokáže v řadách nepřátel nadělat ohromnou paseku. A to třeba i po svém zničení: hra simuluje téměř vše, není tedy divu, když s potem na čele sestřelíte onen létající talíř, aby vám následně jeho vrak při pádu zničil polovinu pozemní armády.

Velitel jste, až když se tak CÍTÍTE

Ať už se rozhodnete soustředit se na vývoj ultimátní zbraně (a smete vás horda nepřátelských slabých a levných jednotek) nebo vybudujete levnou a velkou armádu (která se pak rozbije o protivníkovo opevnění), můžete si být jistí, že se setkáte minimálně s mnoha desítkami jednotek rozházených po celé mapě (měřící až 81×81 km). Koneckonců to bylo slibováno od začátku, je tedy jen správné, že takový zůstal i finální produkt. Základem úspěchu je ale ovládání a herní interface – dvě věci, jež v Gas Powered Games dotáhli k dokonalosti.

V SC budete pravidelně používat o něco málo více kláves, než jak jste zvyklí z jiných RTS, ale pocit z překombinovanosti se nekoná. Ovládání bylo navrženo intuitivně, funkčně a obsahuje plno užitečných věcí. Už dříve jsem zmínil, že jsou pro hru ideální dva monitory, nicméně nemusíte zoufat, pokud je nemáte: prostým zmáčknutím klávesy Home rozdělíte obrazovku na dvě poloviny a s každou můžete libovolně manipulovat. Nezapomeňte si k tomu připočíst plně scrollovatelnou

PROČ SE V SUPREME COMMANDER BUDETE CÍTIT JAKO OPRAVDOVÝ GENERÁL?

INTERFACE: Perfektně funkční a atraktivní interface vám dá dojem, jako byste seděli ve futuristickém velínu. Dojem ještě násobí plynulý zoom od schematického náhledu na celou mapu až po detailní pohled na jednotlivé vojenské stroje; s dvěma monitory zážitek dále narůstá.

MNOŽSTVÍ JEDNOTEK: Supreme Commander není Total War, ale také ne Starcraft. Jednotek pod vaším velením je mnoho desítek, megalomani dají dohromady třeba i pár set strojů.

BITVY: Spousta výbuchů, stopy po střelách, rachot jednotek, tempo… Bitvy v Supreme Commander vás vtáhnou, budete nadšeně přihlížet destrukci protivníka a překvapivě vás často nezamrzí ani ztráta vlastních jednotek.

[KAM AŽ TO STŘÍLÍ?]
Většina jednotek má po vzoru Total Annihilation (a skutečnosti) větší dostřel než dohled – to je pak veselo

minimapu a máte tři obrazovky na sledování bojiště, přičemž míra zoomu v každé jde plynule měnit od náhledu na celé bojiště až po průzkum stébel trávy.

Rovněž osobitý je způsob, jakým se autoři vypořádali s umístěním ovládacího panelu – základního prvku každé strategie. Ze začátku je nastavená naspod obrazovky, ale v mžiku si ji můžete přesunout na pravý nebo levý bok, což ocení zejména majitelé širokoúhlých displejů. Na první pohled je to detail, který však svědčí o pečlivosti, s jakou Gas Powered Games svoji hru připravovali.

Opomenout nesmím ani jednoduchý způsob, jakým můžete příkazy zadávat do snad nekonečné fronty. Prostým podržením tlačítka Shift se vám zobrazí dosud zadané úkoly a snadno k nim přidáte nové. Stavbu nové základny tak celou naklikáte během chvíle (dokonce se vám u nově zadaných činností objeví časový odhad, kdy na ně dojde řada) a hned se můžete věnovat jiným činnostem. No, a pokud něco trvá dlouho, povoláte na pomoc inženýry, a máte-li dost surovin, zbavíte se nudného čekání.

vám nic jiného, než většinu hry strávit v oddálení těsně před hranicí, nad níž se z jednotek stávají symbolické útvary na strategické mapě. Přesto je však výsledný dojem z bitev více než dobrý.

To nejlepší na Supreme Commander je ovšem fakt, že jde o čistokrevnou real-time strategii, žádnou RPS (mix RPG a strategie) a podobné zvrhlosti moderní doby. SC se vrací ke kořenům žánru a přináší vám skutečně strategický zážitek. Po vzoru Total Annihilation sice máte hlavní jednotku, jež má výsadní postavení, můžete ji upgradovat a nesmíte o ni přijít, nejedná se ovšem o násilnou snahu o RPG prvky apod. Supreme Commander vám umožní skutečně se vcítit do role velitele ohromné armády v obrovském, tisíc let trvajícím konfliktu. Hledáte-li do detailu vypilovanou real-time strategii, která by vás dokázala do sebe vtáhnout, nalezli jste.

> „VŠICHNI CHTĚJÍ MÍR... I KDYBY TO ZNAMENALO VYHLADIT VŠECHNY OSTATNÍ

Pay the price

Nic ovšem není zadarmo a SC v tomto ohledu vyniká kontrasty. Na jedné straně je u nás k dostání za sympatickou tisícikorunu a navíc opatřený profesionální lokalizací. Na straně druhé zapomeňte na údaje uvedené v kolonce minimální konfigurace. O hardwarových nárocích SC se mluví již dlouho a pravdou je, že hra vašeho plechového miláčka rozhodně šetřit nebude. Zobrazení velkého množství jednotek je věc, se kterou se vaše ostřílená grafická karta a paměti RAM ještě poperou, to pravé ale přichází až s výpočty umělé inteligence.

Simulace desítek jednotek a stovek projektilů v reálném čase se vrhne na váš procesor jako redaktoři Doupěte na pizzu z nedaleké restaurace a podobným způsobem jej roztrhá na kusy (obrazně řečeno). SC je jednou z prvních her, kvůli kterým má smysl investice do vícejádrového procesoru. Přes náročné výpočty je však třeba pathfinding jednotek často podivný (zvláště zahráváte-li si s formacemi). Rovněž vizuální orgie nejsou takové, jaké slibovaly trailery. Vývojáři ovšem nelhali – modely jednotek jsou zdařilé a detailní, animace povedené, efekty spektakulární… potíž je v tom, že abyste měli přehled, nezbude

SUPREME COMMANDER

9,0

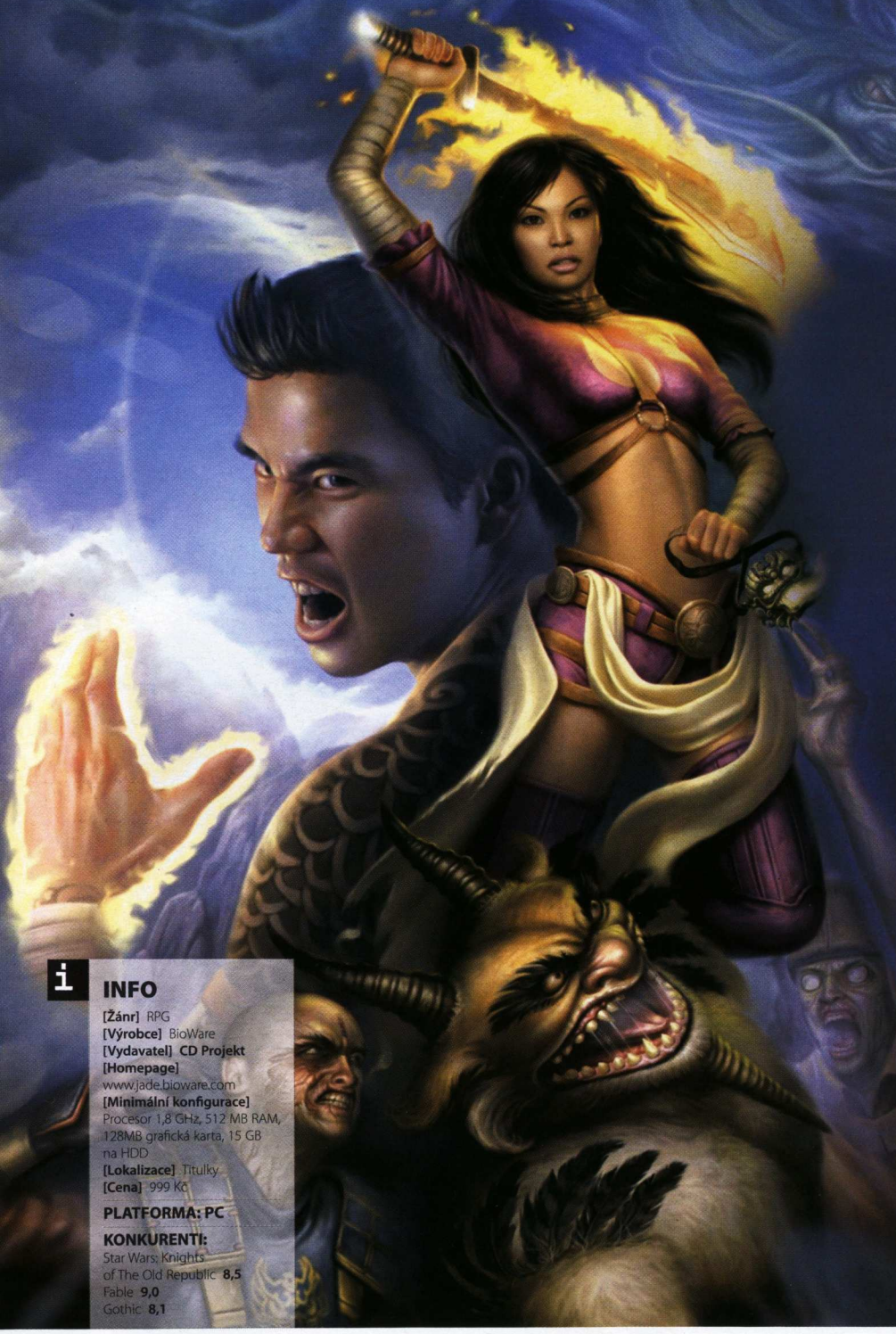
VERDIKT

- ▲ Působivé příběhové pozadí
- ▲ Vychytané ovládání a interface
- ▲ Slušivé množství budov a jednotek
- ▲ Zdařilé grafické zpracování
- ▲ Nápaditý design misí
- ▲ Parádní atmosféra z bitev
- ▼ Vyšší hardwarové nároky
- ▼ AI občas nefunguje, jak má

Chris Taylor zavzpomínal na staré časy a dal vzniknout precizní RTS ze staré školy, což v tomto případě znamená jen to nejlepší.

JADE EMPIRE

Perla z Dálného východu konečně zazáří i na vašem PC!



Zlí jazykové by mohli úspěchy vývojářů z BioWare spojovat s tím, že jsou všechny postaveny na známé licenci, na niž – jak známo – hráči rádi slyší. Kdo by ostatně neznal RPG pecky jako Baldur's Gate, Icewind Dale nebo Neverwinter Nigths a jejich pokračování, založená na světoznámých pravidlech pro hry na hrdiny Advanced Dungeons and Dragons?

Ano, jsou to všechno (s výjimkou druhého dílu Neverwinter Nights) staré hry, ale tou je i Jade Empire, jejíž recenzi právě čtete. Že tomu nerozumíte? Pak tedy vězte, že Jade Empire, stejně jako například nedávno recenzovaný Resident Evil 4, přichází na PC dva dlouhé roky poté, co si ho mohli užívat majitelé herních konzolí (v tomto případě Xboxu). Slabou náplastí tak může být skutečnost, že PC verze je oproti té původní lehce vylepšena.

Duchové a démoni Staré Číny

V úvodu byly zmíněny předchozí hry BioWare, ale ti znalí z vás určitě v seznamu postrádají další kultovní záležitost, kterou je vynikající Star Wars: Knights of The Old Republic a její, byť už ne tak zdařilé, ale stále velmi nadprůměrné pokračování SW: KOTOR Sith Lords. Pokud můžeme Jade Empire s nějakým titulem srovnat, pak je to právě SW: KOTOR .

Základem každého dobrého RPG je kvalita prostředí, ve kterém se odehrává. Jade Empire je jako první autorský počin nezatížený licencí malou premiérou autorů, co se vytváření herního světa týká. A nutno dodat, že premiérou zdařilou. V úvodu hry budete přeneseni do starověké Číny, kde vládne dobrý císař těšící se přízni lidu i Nebes. Přesto je ve vzduchu cítit neklid. I když dlouholeté sucho skončilo a vše by se mělo změnit k dobrému, není tomu tak. Duchové jsou neklidní a do císařství vstupují temné síly.

Každý mistr má svého mistra

Nemusíte být milovníci asijské kultury, aby si vás hra získala na svoji stranu. Jakmile se ocitnete v kůži mladé bojovnice či bojovníka studujícího ve škole bojových umění Mistra Li a učiníte první kroky ve vesnici Dvě řeky, zjistíte, že toto místo nebudete chtít opustit dříve než na konci příběhu. A můžete si být jisti, že to nebude příběh na jeden večer.

Zatímco rychlíci, kteří budou pospíchat za odhalením svého osudu, a nebudou se

Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Těšil se na The Fall, dostal Maelstrom

INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] BioWare
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.jade.bioware.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 15 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Star Wars: Knights of The Old Republic **8,5**
Fable **9,0**
Gothic **8,1**

[ZBABĚLCI]
Na pověšeného si troufáte, co?

[VZÁCNÝ POUTNÍKU]
Nevíte, jak hrála Chelsea v poháru?

ohlížet vlevo vpravo, by mohli dosáhnout cíle za přibližně 25 hodin hraní, jejich rozumnější kolegové, kteří budou chtít odhalit všechna tajemství tohoto světa, budou potřebovat času jednou až dvakrát tolik.

Příběhy by ale nebyly ničím bez hrdinů, a tak bude první věcí, kterou ve hře učiníte, tvorba vlastní postavy. Autoři tentokrát nabízejí hned v úvodu sedm přednastavených postav jak mužského, tak ženského pohlaví. Nechybí možnost tvorby vlastního hrdiny, ale vizuální stránku ovlivnit nelze a vyberete si pouze jednu ze sedmi přednastavených. Toto omezení je spojeno s pozdějším vzhledem postavy přímo ve hře, ale není čeho litovat: autoři odvedli dobrou práci. Navíc je volba postavy jednoduchá v porovnání s tím, co nabízí hry založené na licencích. Žádné tuny tabulek, profesí nebo vlastností. V tomto se Jade Empire velmi podobá jiné RPG hitovce původem z Xboxu – Fable: The Lost Chapters.

POSTAVY, KTERÉ S VÁMI PUTUJÍ, MAJÍ SVÁ TAJEMSTVÍ A MINULOST. NEVYHNETE SE LÁSCE A NENÁVISTI

Přichází vyvolený

Vaše postava má tři základní charakterové rysy: Sílu neboli Tělo, Vůli neboli Mysl a Ducha, což je jakási vnitřní energie. Tato trojice základních vlastností se pak projevuje v počtu životů, magické energie a schopnosti koncentrace, kterými postava zpočátku disponuje.

Na první pohled velmi triviální systém je doplněn několika nadstavbami, které (časem) vašeho hrdinu přetvoří v unikátní charakter. Vedle vlastností jako šarm, intuice a manipulace s lidmi, které využijete především v dialozích, se váš hrdina či hrdinka bude moci naučit obrovské množství bojových technik, které z něj učiní skutečného mistra bojových umění. A že soubojů proti jednotlivcům i skupinám nepřátel není ve hře málo.

Jednotlivé styly se dají rozdělit do čtyř základních skupin, a to na zbraňové, magické, podpůrné a transformační. Každá skupina skýtá několik technik a každá technika pak umožňuje tři různé údery: plošný, ničivý a bleskový. Díky tomu, že údery různých technik lze spojovat do účinných komb a je samozřejmostí, že protivníkovy útoky lze i blokovat, je výsledná paleta bojových možností více než uspokojivá. Přesto budete zejména zpočátku souboje spíše prohrávat a uloženou pozici často nahrávat.

Cesta bojovníka

Někdo by mohl tvrdit, že přítomnost dobra a zla, tak jak je podána v Jade Empire, byla inspirována zkušenostmi autorů se Silou v Rytířích Staré republiky. Skutečnost je taková, že ve hře se můžete přiklonit jak k filosofii Otevřené dlaně, jež by se dala volně charakterizovat jako dobro, tak upřednostnit Sevřenou pěst, která zastupuje temnou stranu. Zkušenosti z KOTOR autoři zužitkovali dobře. V Jade Empire každé rozhodnutí představuje větší či menší část celku tvořeného dvěma díly – Jingem a Jangem. Jak ale víme, každá z těchto částí v sobě zároveň obsahuje nedílný kus té druhé.

Nemůžete proto činit pouze dobré, nebo naopak špatné rozhodnutí. Každé rozhodnutí je pouhým rozhodnutím a vždy tu budou důsledky, které mohou ovlivnit vaše okolí jinak, než byste si přáli. Důležitá je cesta a to, jak jste k rozhodnutí dospěli. Podle cesty, jíž se vydáte, vás budou posuzovat i ostatní. V Jade Empire je toto neustálé hledání podáno nenásilně a přirozeně. Nejenže budete o svých rozhodnutích moci přemýšlet z úhlu, který vás možná nikdy

HRY OD BIOWARE

Už v recenzi jsme zmínili některé hry od BioWare, které byste neměli minout. Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Baldur's Gate, Icewind Dale a Planetscape: Torment jsou pecky, které dneska seženete za pár korun a přitom vám poskytnou neskutečné množství zábavy na několik stovek hodin. Pokud jste RPG pozitivní nebo vás Jade Empire zaujala, neváhejte a jděte do toho. BioWare dokázali vyrobit fantastické a přitom originální RPG z prostředí Hvězdných válek, stejně jako vyprávět chytlavé příběhy ze světa Forgotten Realms, založené na pravidlech her na hrdiny Advanced Dungeons and Dragons. Konečně není se čemu divit. V týmu BioWare najdeme zkušené autory, kteří se podíleli už na vývoji legendárního Falloutu.

nenapadl, ale současně zjistíte, že je to neuvěřitelně zábavné.

Úder otevřenou dlaní

Mnohem méně zábavné je ovládání. Přestože se jedná o starší titul, ke všemu vytvořený primárně pro Xbox, jenž má s PC po technologické části dost společného, je výsledek spíše rozčarováním. Pokud nechcete být frustrováni různými podivnostmi, jako mačkání Esc pro skok do základního menu, nebo si pamatovat hromadu zkratkových kláves, zapojte gamepad. Ovládání WSAD ve spojení s myší sice hra podporuje, ale je vidět, že vše je vytvořeno pro jinou platformu.

Slabiny ovládání nejvíce pocítíte při adrenalinových soubojích, které se odehrávají v reálném čase. Zatímco SW:KOTOR měl vedle realtime režimu i geniální systém vedení boje pomocí programování úderů, Jade Empire krátí cestou zběsilé klikačky, kdy musíte nejen uskakovat a blokovat údery, ale ještě obratně mačkat klávesy přiřazené jednotlivým bojovým stylů, a vytvářet tak speciální komba. V těchto chvílích budete litovat, že nejste chobotnice. O použití podobného systému jako v KOTOR si přitom hra sama říká. Tady ale zřejmě zapracovala autorská práva.

Aby bylo jasno. Hra nemá špatný bojový systém. S gamepadem a trochou praxe se z boje stává zábavná část, která příjemně osvěží pasáže, v nichž vedete dlouhé dialogy. Ovšem právě zmíněná akčnost bojů může na druhou stranu někomu vadit.

V dobré společnosti

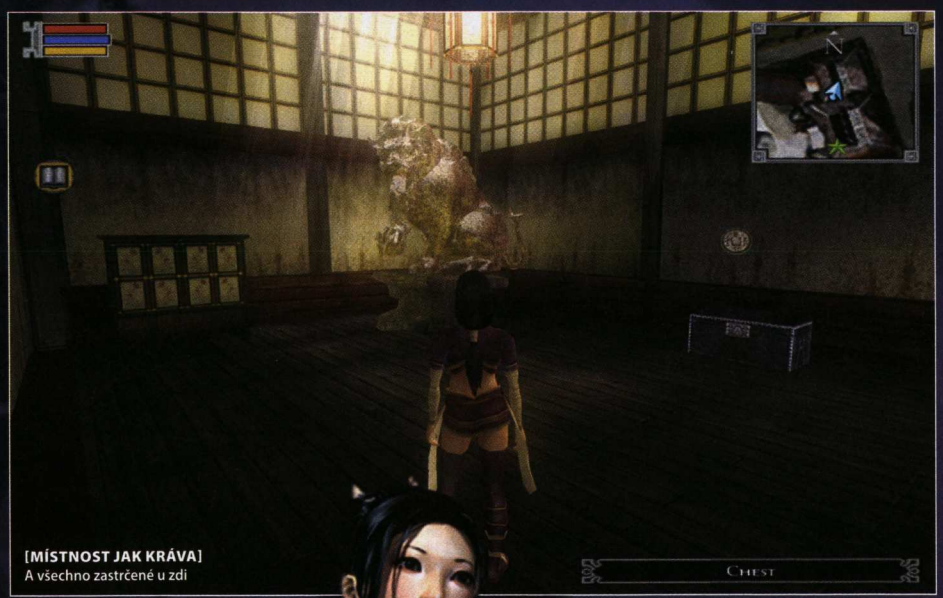
Základem už zmíněného SW:KOTOR byly postavy a vztahy mezi nimi. I zde od počátku víte, že jste tím vyvoleným, a ostatní postavy to respektují. Než se ale skutečně vyvoleným stanete, budete si tento post muset vydobýt. Zatímco v SW:KOTOR hlavního hrdinu doprovázely až dvě další postavy, zde si můžete vybrat z až jedenácti charakterů průvodce vždy jen jednoho. Ti ostatní budou muset čekat v základním táboře, přičemž průvodce můžete po vzoru předchůdce kdykoli vyměnit

Jednotlivé postavy si časem ve světle příběhových událostí mezi sebou vytvářejí různé vazby. S tím, jak jejich důvěra vůči vám roste, dozvídáte se mnohé o jejich minulosti. Jeden příběh je zajímavější než druhý a dojde i na zamilovanost a romantiku. Ano, v tomto směru autoři dotáhli ještě dál to, co už si dříve vyzkoušeli.

Krása starověké Číny

I přes své stáří, nebo spíše i přes stáří enginu, má hra velmi hezký grafický kabát. Původní hra je ve verzi pro PC opatřena novějšími grafickými efekty, stejně jako kvalitnějšími texturami a možností zvolit vyšší rozlišení. Majitelům širokoúhlých monitorů je umožněno přepnout do formátu 16:9 nebo 16:10 a hra v nich vypadá ještě lépe.

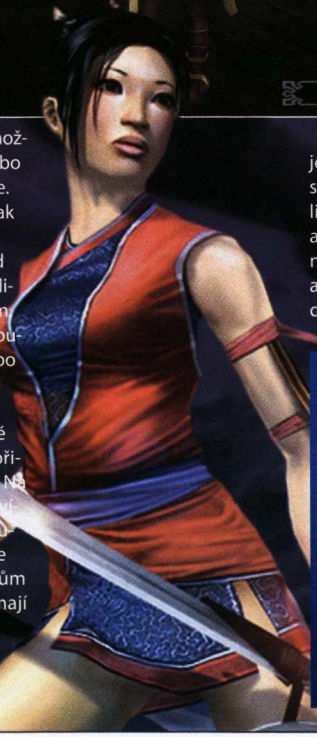
[HLEDEJ]
V takové vysoké trávě rostou bedle!



[MÍSTNOST JAK KRÁVA]
A všechno zastrčené u zdi

Vedle zmíněného ovládání je pak vysloveně škoda, že je herní menu stejně jako herní interface poněkud nemastné, neslané, ne-li přímo ošklivé, což zbytečně kazí celkový dojem. Naštěstí se menu ve hře používá pouze, když je třeba zobrazit mapu nebo seznam úkolů, případě hru uložit či nahrát.

Autoři nám nabídli dostatečné možnosti nastavení, aby šlo hru přizpůsobit i pro slabší konfigurace. Na nich pak hra jede obstojně do chvíle, kdy nenastane boj s velkou skupinou nepřátel. V tuto chvíli může dojít k dost nepříjemným záškubům a zpomalení hry, které většinou mají za následek vaši prohru. To je ale jenom několik drobných kazů na této vzácné perle ze starověké Číny. Kladů je nesrovnatelně více, a jakmile hru spustíte, bude trvat jen krátkou chvíli, než si vás získá. Nádherná grafika a epické dobrodružství vám poskytne skvělou zábavu na dlouhé hodiny, a proto mi opravdu nezbývá než hru doporučit.

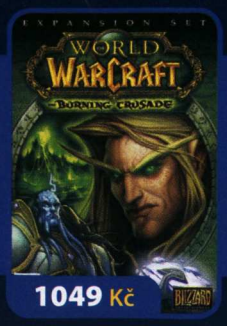


JADE EMPIRE **8,8**

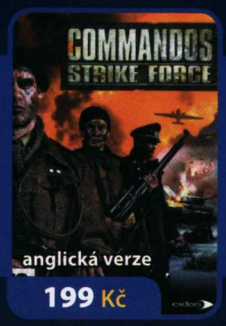
VERDIKT

- (+) Povedená předělávka
- (+) Krásná grafika a napínavý příběh
- (+) Bojová umění a speciální komba
- (+) Vhodné pro všechny věkové skupiny
- (−) Akční pojetí bojového systému by mohlo někomu vadit
- (−) Nízký počet snímků na slabých počítačích
- (−) Hra vyžaduje na HDD 15 GB místa

Jedno z nejlepších RPG, které byste neměli vynechat. Pro fanoušky her od BioWare povinnost, pro ostatní cesta do fantazie, která potěší všechny věkové skupiny.

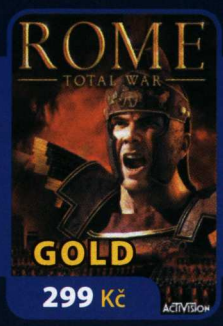


1049 Kč



199 Kč

199 Kč

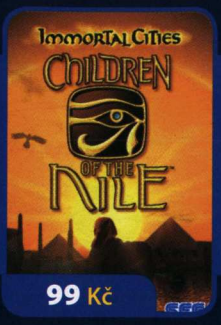


299 Kč

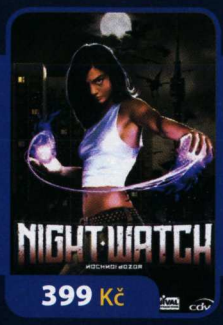
Myš Razer Diamondback 1600 dpi Plasma
+ zdarma hra Gothic 3 s češtinou **1499 Kč**

199 Kč

99 Kč

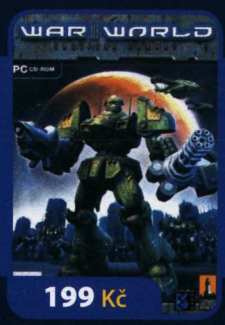


99 Kč



399 Kč

299 Kč



199 Kč

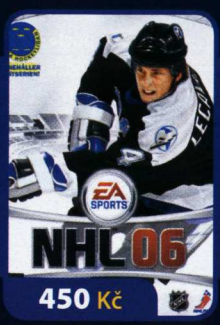
Kde v Česku nebo na Slovensku najdete hry za takovéto ceny?

www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

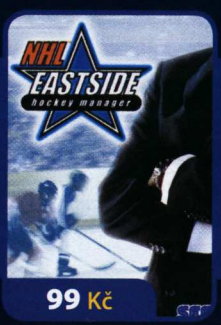
Tyto akční ceny platí pouze po zadání hesla **DOUPE** do poznámky u objednávky. Akce platí do vyprodání zásob, nejpozději do **30. 4. 2007.**

Akční ceny není možné kombinovat s jinými slevami!

199 Kč

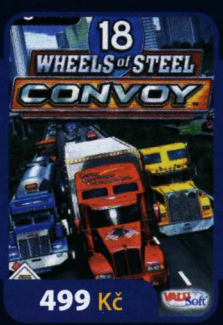


450 Kč

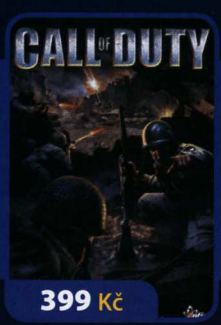


99 Kč

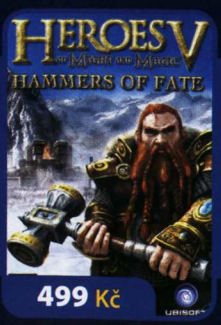
450 Kč



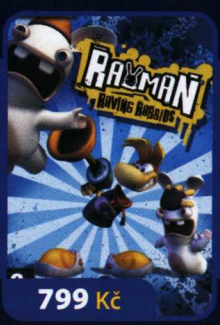
499 Kč



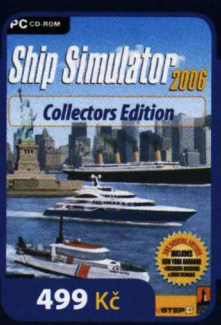
399 Kč



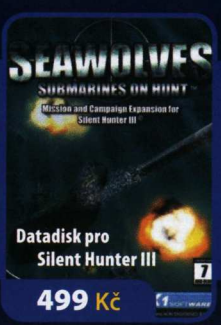
499 Kč



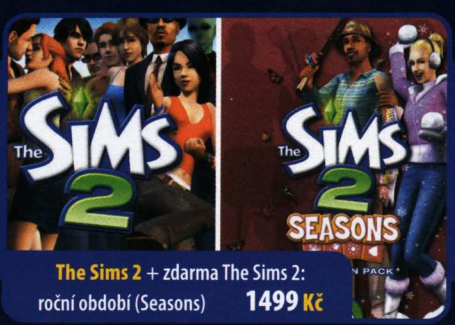
799 Kč



499 Kč



499 Kč



The Sims 2 + zdarma The Sims 2:
roční období (Seasons) **1499 Kč**

OBJEDNÁVEJTE NA INTERNETU:
www.GameExpres.cz
www.GameExpres.sk

OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

OSOBNÍ ODBĚR (pouze po tel. objednání)
Expres Stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Nejlepší pizza v kanalizaci? No přece ta s ančovičkami!

Donatello – Hlavní vynálezce a mozek celé skupiny. Pokud jeho nápady zklamou, pořád dřímá v ruce své bo, jež poznalo na vlastní čelist mnoho nepřátel. Je vzorem pro: Karla Kališe, Davida Slámu a Pavla Černohouse

Leonardo – Vůdce party, který vždy rád přiloží své dvě katany k dílu. Je pravou rukou mistra Třísky a oblíbil si ho: Honza Morkes

Raphael – Trošku zbrklý a nerozvážný člen party. Možná proto si on ani jeho saie nenašli cestu k srdci žádného z redaktorů. Tomáš Vrána dal před červeným želvákem raději přednost Trhačovi

Michelangelo – Veselý a zábavný ninja, který nechodí pro vtip nikdy daleko. Když ale jde do tuhého, jeho nunchaky jsou připraveny. Proto jej obdivují(ali): Kamil Grič, Michael Stern, David Marák, Martin Boček, Martin Demiger a Petr Urban

Potřebovali jsme je a oni nás zachránili. Stali se šerpy, jež nás plynule převedli z dětských snů do „dospěláckého světa". Perfektně zaplnili mezeru mezi Gumídky a Kačery Donaldy (na které jsme se sice dívali i později, ale zdráhali se to přiznat) a érou, již kralovali Brandon a Kelly. Rozdali si to s každým záporňákem a takřka vždy po boji třímali pizzu vítězně nad hlavou. A teď jsou zpátky. Želvy Ninja.

Stále stejná stoka

Upřímně řečeno, nemám podobné návraty rád. Když na sebe epizody a série plynule navazují, je to něco jiného, ale návrat známých kreslených postaviček z komiksů a televizního seriálu po více než PATNÁCTI letech? Skepse je však v tomto případě zbytečná. Nemohu ručit za úroveň chystaného filmu (v českých kinech bude mít premiéru 19. dubna), ale s ním spjatá hra pobaví minimálně každého milovníka želvích bojovníků.

Ne že by příběh nového dobrodružství zelené čtyřky exceloval (podobná dějová linie už tu kdysi byla), ne že by hra přinášela nějaké revoluční novinky nebo nedejbože se ucházela o uznání v kategorii next-gen, ale je zajímavá, dobře se hraje a nabízí vše, co od filmem inspirovaného titulu čekáte. Děj je typicky komiksový s postupnou gradací v soubojích s bossy, přesně jak je to v seriálech obvyklé. Autoři se popasovali s jeho implementací do hry, animace z připravovaného filmu dovedně střídají komiksové stránky a želváci vtipně komentují dění i v průběhu misí, což ve výsledku vytváří dojem shodný s původním seriálem.

Tomb Raider je nuda

Žánrově hra spadá mezi plošinovky a akční hry. Díky multiplatformovosti titulu dostala do vínku pohyblivou kameru, ale než se začnou PCčkáři houfovat a provolávat protistátní hesla, je třeba zdůraznit, že i s klávesnicí se dá zažít spousta legrace (pokud tedy zrovna nemusíte přeskakovat sérii plošinek pod nějakým šíleným úhlem – naštěstí se to stává zřídkakdy).

„LARA CROFT SE MŮŽE JÍT ZAHRABAT! NINJOVÉ VŠE ZVLÁDAJÍ RYCHLEJI

Náplň každé z 16 misí je směsicí akrobacie a soubojů tváří v tvář. A řeknu vám, Lara Croft se může jít zahrabat! Pravé přemety, skoky a rychlé ručkování vám nenabídne žádná svůdná prsatice v šortkách! Ninjové vše zvládají rychleji a lépe. Budete bleskurychle přebíhat po zdech, odrážet se od nich ve snaze zdolat výškové rozdíly, probíhat laserovými poli nebo utíkat před hroutícím se jeskyním komplexem.

Jeden za všechny...

Želvy Ninja jsou pochopitelně čtyři, na obrazovce se až na výjimky objevuje vždy jen jedna, můžete ji však podle potřeby měnit (pokud samozřejmě není podle děje sama). Tvůrci se tím chytře vyvarovali zapadnutí do průměru nevýrazných komiksových akcí (zdravíme Fantastic Four). Každý z želváků má své oblíbené bojové náčiní, Leonardo porcuje nepřátele katanami, Donatello má své bo (hůlku), Michelangelo je neodmyslitelný bez

INFO

[Žánr] Akční hra
[Výrobce] Ubisoft Montreal
[Vydavatel] Cenega Czech
[Homepage] www.tmntgame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta shader 1.1 kompatibilní, 1,6 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, XBOX 360, WII, NDS, GBA

KONKURENTI:
Úžasňákovi **7,8**
Fantastic Four **5,5**
Letopisy Narnie **6,8**

[RYCHLÝ KONEC]
Na fyziku se tu moc důrazně nehraje, ale spadnete a je konec

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 3/07

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Další měsíc, další válka

[PÓZA PRO KAMERY]
A pokračujeme v mlátičce!

[JAKO Z FILMU]
Utíkej, Foreste, utíkej!

nunchaků a Raphaela známe díky skvělé práci se saiemi.

Bojová část je tak poměrně rozmanitá. Tlačítek přesto není mnoho, což lze hodnotit jako plus. I když zuřivě mačkáte třeba „jen" dvě, výsledná komba jsou opravdu zajímavá (přestože většinou nebudete tušit, čím jste si je zasloužili). K tomu musíme připočíst vybrané týmové útoky, kdy se na scéně objeví druhý želvák a společně spáchají ďábelsky účinný atak (např. Michelangelo chytne Donatella za nohy a roztočí jej ve smrtícím víru proti nepřátelům).

Zamrzí počet nepřátel. Respektive počet (stovky a stovky protivníků) je v pořádku, bohužel se všehovšudy vyskytují ve třech základních vizuálních obměnách, což je trochu málo. Jejich inteligence je pochopitelně úměrná jejich roli v ději (použít a vyhodit), a tak čest všech nepřátel pravdy & lásky musí zachraňovat bossové. Každý má speciální útoky a vyžaduje odlišný přístup v boji, jak je zvykem.

Tři prsty na to!

TMNT v podstatě ničím nepřekvapují, ale ve všech ohledech přinášejí slušný nadstandard. Vzhledem k multiplatformovosti (jen plánovaná Xbox 360 verze nabídne pravděpodobně lepší engine) není grafika žádným zázrakem, základem jsou rovné hrany a detailů není mnoho, ale hráče to při zběsilém pobíhání neuráží. Jak je zvykem, mise jsou přísně lineární, a pokud byste měli náhodou pochybnosti, kamera vám naznačí, kterým směrem se zrovna vydat. Kromě hlavní dějové linie (6 hodin čistého, 10 hodin hrubého času) máte možnost odemknout speciální vedlejší úkoly po vzoru VR misí z Metal Gear Solidu a plnit tamější výzvy. Multiplayer bohužel chybí. Občasné problémy se sériemi skokánků sice nepotěší, ale většinu času si budete hru užívat. Nevím, jestli mě zmohla nostalgie, ale nové želváky jsem si navzdory počáteční skepsi vychutnal. Nabízí vše, co by měla slušná „filmová hra" mít. Jen ty ančovičky chybí…

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES **7,1**

VERDIKT

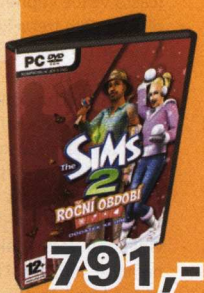
- Atmosféra starých dobrých želvích ninjů
- Povedené proinutí komiksu do hry
- Dovedná akrobacie
- Střídání postav s charakteristickými útoky

- Chybí April!
- Občasné problémy při akrobatických pasážích
- Žádná velká revoluce

Další trapná hra podle filmu? Kdepak, TMNT nabízejí solidní porci zelené zábavy, akčních momentů a akrobacie. Za to ručím svým krunýřem!

inzerce

PC hra
The Sims 2
Seasons (Expansion pack)
Jedinečný zážitek ze sezónních venkovních aktivit v novém rozšíření oblíbené hry. Každé roční období se projevuje rozdílně a bude odlišné od předchozích let.
SE01471456



791,-
běžná cena: 899,-

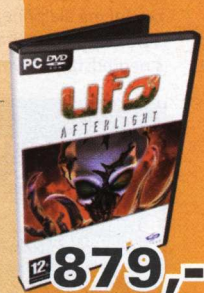
PC hra
World of Warcraft:
The Burning Crusade
Skvělý datadisk k mnohokrát oceněné multiplayerové RPG. Nový a bohatší rozměr známého herního světa.
SE01470936

1.319,-
běžná cena: 1.499,-

PC hra
Command & Conquert 3:
Tiberium Wars
Rychlá hra nové generace, která zachovává duch této tradiční série, ale zároveň posouvá žánr vpřed. Vyzkoušejte si revoluci v RTS průkopnické single-playerové kampani.
SE01471446

1.319,-
běžná cena: 1.499,-

PC hra
Ufo:
Afterlight
Pokračování titulů UFO: Aftermath a UFO: Aftershock. Vynikající kombinace strategie v globálním měřítku a taktických tahových misí.
SE01463635



879,-
běžná cena: 999,-

Herní konzole
Nintendo Wii White
WII - nová herní konzole s revolučním způsobem ovládání. Bezdrátový ovladač se zabudovanými senzory pohybu snímá a transformuje pohyby přímo do hry.
SE01449942

7.591,-
běžná cena: 7.990,-

Vltava Stores.cz
rodina internetových obchodů
vltava.cz
www.cybex.cz | www.vltava.cz | www. allmusic.cz
www.musickatalog.cz | www.electrohall.cz

Uvedené ceny jsou včetně DPH a jsou platné ke dni 10.3.2007.

ElectroHall.cz vltava.cz cybex.cz musickatalog.cz allmusic.cz

TORTUGA: TWO TREASURES

Ruce nahoru! Peníze a šperky do pytle! Další pirátské přepadení!

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Ascaron Entertainment
[Vydavatel] Cenega
[Homepage] www.tortugagame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 4 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 799 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Patrician 3 **Nehodnoceno**
Sid Meier's Pirates! **8,8**
Tropico 2 **7,5**

Každý, kdo má místo ruky hák, přes oko pásku a na rameni vytetovanou lebku, se musí v posledních několika měsících cítit jako v sedmém nebi. Neuplyne snad číslo Doupěte, ve kterém bychom vám nepřinesli nějakou hru s pirátskou tématikou. Vývojáři z Ascaron Entertainment nám to umožnili i tentokrát – vydáním titulu Tortuga: Two Treasures. Budou však nyní nadšeni i hráči, kteří ze svých doupat nevycházejí v převleku za Jacka Sparrowa?

Tortuga: Two Treasures v sobě kombinuje dva pohledy na svět pirátů. V prvním hráče staví do role kapitána – takže si do sytosti užijete jak plavby, tak námořních bitev. Nečekejte však žádné psí kusy. Tortuga je v tomto ohledu ryzí arkádou, která se ani vzdáleně nesnaží kopírovat historická fakta (ne, děla opravdu neměla neomezeně střel). Manévrování s lodí je také značně zjednodušeno: stačí pouze mačkat směrové šipky a myší usměrňovat střelbu z děla.

Námořní etudy jsou však založeny spíše na taktice než hrubé síle. Je to dáno obrovskou přesilou nepřátel – na vaši osamocenou kocábku se v mnoha případech pohrne troj, čtyř či dokonce pětinásobná přesila. Naplánovat taktiku pro bitvu s takovým počtem nepřátel si žádá celého a v pirátských kruzích nejlépe i střízlivého člověka.

Tento luxus si ale (bohudík!) nemůžete dopřát. Moře si může vzít pouze půlku vaší duše – ta druhá musí zůstat na souši a vydat se po stopách dvou záhadných pokladů. Prozrazovat detaily se nesluší, takže jen naznačím, že spolu s rouškou tajemství o obsahu pokladů odhalíte také řadu ne zrovna přívětivých kleteb, které zapříčiní smrt mnoha lidí (a budete-li neopatrní, pak také vás samotných). V této fázi se hra stává klasickou akční adventurou – kamera snímá hrdinu z pohledu třetí osoby, v ruce máte meč, chodíte po okolí a mluvíte s cizími postavami, v krajních (= zcela běžně) případech pak pomocí své zbraně značně redukujete stavy nepřátelské armády.

Index zábavnosti se drží ve vysokých číslech po celou dobu hraní. „Viníka" hledejme právě v častém střídání jednotlivých herních činností. Relativně klidné pasáže v kůži kapitána, kdy hraje hlavní roli plánování každého kroku, jsou v příjemném kontrastu s akčně laděnými úkoly na souši, při nichž si můžete maximálně opakovat hlášku policajta z Pelíšků: „Nebyl čas přemýšlet. Rozkaz zněl jasně."

Prostředků k obraně (k boji z vaší vlastní iniciativy dochází jen zřídka) je dostatek. Pouhé máchání mečem by brzy omrzelo, a tak přichází ke slovu i střelné zbraně (spíš jen jako odměna – při bojích s nejsilnějšími nepřáteli v závěru) a především komba. Za zabíjení nepřátel získáváte body, které následně přeměňujete v nové schopnosti a vlastnosti svého hrdiny. To zaručuje jak neustálý přísun motivace, tak řadu vtipných momentů. Síla komb tkví nejen v počtu a povedeném vizuálním zpracování – za zmínku stojí také jejich (často velice vtipné) provedení. Protivníka budete třeba kopat do rozkroku a vůbec ho zesměšňovat vcelku netradičními způsoby.

Přes všechny příjemné chvíle strávené ve společnosti Tortuga: Two Treasures ale nemohu koupi doporučit všem. Pokud už vlastníte všechny pirátské hry, nečeká vás zde nic nového – „jen" výživný koktejl namíchaný z již viděného. Jestli však nespíte se šátkem na hlavě, můžete si k hodnocení přičíst klidně i bod navíc – pobavíte se dobře a překvapivě dlouho. Oběma táborům ale mohu bez váhání doporučit grafiku. Ne že by byly screenshoty ze hry vhodné k vylepení na stěnu – vizuální zpracování má ale přinejmenším svůj styl a po celou dobu hraní se na něj kouká s nepředstavitelným požitkem.

TORTUGA: TWO TREASURES **7,0**

VERDIKT

- Příjemná a osobitá grafika
- Překvapivě dlouhá hrací doba
- Akční pasáže na suchu
- Taktické pasáže na vodě
- Hratelnost nedokáže nadchnout
- Tuctový soundtrack

Hra, která pobaví, ale neumí nadchnout. Pocity z hraní by se daly přirovnat k vánočnímu dárku, o němž jste věděli již měsíc před Vánoci. Těšíte se z něj, ale chybí kouzlo, které by se dostavilo, kdybyste nevěděli, co dostanete.

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Odpočítává dny do nejbližších prázdnin

Impact Computers - Jsme zde pro Vás od roku 1994.

Bezdrátové sety Logitech® ZDARMA

On-line chat

Navštivte náš on-line chat !

ISO 9001:2001

DUAL CORE

Impact CryX 2000

Proc: Intel Core 2 Duo 2x 1,86GHz (+790,- Kč Intel Core 2 Duo 2x 2,13GHz)
Základní deska: Gigabyte® P965 !
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka! 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 16.370,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.480,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

AMD AM2

Impact Alfa

Processor: AMD64 3800+ (AM2)
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 2048MB DDR2 **667MHz**
VGA: ATI X1950PRO 256MB DDR3 !
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 19.470,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 23.168,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

AMD 64 AM2

Impact Black Hawk 3200

Processor: AMD64 3200+ 939(AM2)
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 160 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7300GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 11.290,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 13.416,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

DUAL CORE

Impact Cryo 4600 (SLI)

Processor: AMD64 2x 4600+ X2
Základní deska: GIGABYTE® AM2 SLI
Pevný disk: 320 GB **SATAII 16MB**
Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz
2x VGA: 2x GeForce 7600GS 256MB
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 22.470,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 26.739,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

AMD 64 AM2

Impact Alfa 3800

Processor: AMD64 3800+ (AM2)
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz**
VGA: nVidia 7900GS 256MB DDR3 !
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 16.270,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.361,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

NOTEBOOK

Impact Neil 7600

Notebook výkonné herní provedení:
Proc: Intel® Core 2 Duo 2x 1,66GHz
LCD panel: 15,4 širokouhlý 1280x800 lesklý povrch (Glare)
Pevný disk: 80 GB **SATA 8MB** !
Oper. paměť: 512 DDR2 **667MHz (+1490,- Oper. paměť: 1024MB DDR2)**
VGA: GeForce 7600 128 MB DDR2 !
DVD vypalovačka: Intel®/Asus® 16x
Zvuk. karta: Intel® audio HDA Realtek
Síťová karta: 10/1000 **Další vybavení:** Webkamera 1.3Megapixel, Autentizace pomocí otisku prstů, FireWire, 3xUSB. Volitelně v konfigurátoru Wi-Fi, Bluetooth, volitelně veškeré změny CPU, HDD atd.
Expres doprava: Zdarma celá ČR
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole ! Výkonem, kvalitou a vybavením směle konkuruje notebookům v cenách nad 35.000,- !

SUPER SLEVA: 21.470,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 25.549,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

DUAL CORE

Impact Cryo 3800 X2

Processor: AMD64 **2x 3800+ X2 (+460,- Kč AMD64 2x 4200+ X2)**
Základní deska: GigabyteK8NF ultra
Pevný disk: 320 GB **SATAII 16MB**
Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz
VGA: GeForce 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka! 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 16.270,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.361,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

DUAL CORE

Impact Games 3000

Processor: AMD64 2x 4200+ X2
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 1024 DDR2 667MHz
VGA: ATI X1600PRO 256MB DDR3 !
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 16.690,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 19.861,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

AMD64 AM2

Impact Games 3000 PRO

Processor: AMD64 3500+ (AM2)
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 320 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 1024 MB DDR2 667MHz
VGA: nVidia 7600GS 256MB DDR2
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Dostupnost: Skladem nebo expedice do48h. **Prodloužená záruka!** 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 14.270,-
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 16.981,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

ISO 9001:2001

DUAL CORE

Impact BlackWidow 1000

Processor: AMD64 2x 3600+ X2 (+2600,- Kč AMD64 2x 4000+ X2)
Základní deska: GIGABYTE® AM2
Pevný disk: 250 GB **SATAII 8MB**
Oper. paměť: 2048 MB DDR2 667MHz
VGA: ATI X1950PRO 256MB DDR3 !
DVD vypalovačka: LG®**H30n SATA !**
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 550W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: První stupeň zdarma!
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka! 36měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !

SUPER SLEVA: 25.201,-
Již upravené. Originál widow malinko jiná viz web

Cena: s DPH: 29.990,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

MOŽNOST ZAPLATIT PC AŽ ZA 3 MĚSÍCE. BEZ NAVÝŠENÍ !

Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

Na stránkách počítačů Impact, nebo po telefonu uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .

On-line chat

Logitech

Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !

UNIKÁTNÍ SLUŽBA ! ON-LINE CHAT ! PORADÍME VÁM ! PŘED NÁKUPEM ! PO CELOU DOBU ZÁRUKY ! PŘIPOJTE SE NA TECHNIKY IMPACT ON-LINE !

Bezdrátová klávesnice a bezdrátová optická myš Logitech® ZDARMA !

S každým PC Impact. Bezdrátový optický set Logitech Cordless Deluxe (černé provedení). Nepropásněte šanci !

Games Bomba ZDARMA s každým počítačem Impact !

více dole ...

MEGASET ZDARMA

EXPEDICE NOVÝCH PC DO 48 HODIN !

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na

www.impactcomp.cz

NEJLEPŠÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !

MEGASET Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1.stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, 0% slevy na nové hry, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA , PŘÍSTUP NA ON-LINE CHAT S TECHNIKY a mnohem více ...

DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !

! Zdarma i v případě potřeby opravy ! O naše zákazníky se staráme !

Skutečné foto PC Impact. Na výběr ze dvou černých designů Impact více www. Vybrazené celosvětové provedení Vám nemůže nahlédnout žádný jiný výrobce.

On-line chat NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI ! ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

BEZDRÁTOVÝ SET LOGITECH ZÍSKÁTE ZDARMA POUZE PŘI OBJEDNÁNÍ PO TELEFONU NEBO ON-LINE NA INTERNETU. SET JE ZDARMA JAK PŘI SPLÁTKÁCH TAK PLATBĚ V HOTOVOSTI.

impact®

Doprava ZDARMA ! Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246715, 605246714, Eurotel: 723621223. Vodafone: 775617208, Konfigurátor sestav najdete na www, e-mail: info@impactcomp.cz, Impact PRAHA , BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www. Objednejte si PC na internetu, nebo po telefonu a využijte slev ! Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz - Změna cen a sortimentu vyhrazena.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Již dva měsíce drancují hrdinové z celého světa nové obzory datadisku k nejhranějšímu MMORPG současnosti. Nyní přinášíme čtenářům exkluzivní sondu, jak situaci vidí jeho virtuální obyvatelé a jaký je závěrečný verdikt!

RECENZE PO MĚSÍCÍCH HRANÍ

[Od] **Vixton Pinchwhistle, držitel ceny nejsmrdutějšího goblina**
[Předmět] **KAM TO CELÉ SMĚŘUJE?**

Koncepční analýza retrofuturologického kontinua vesmíru provedená na základě tabulek dr. Xizzlea Zeleného (nechť jeho podpaží vzkvétá biologickým životem) potvrdila jednoznačný přínos datadisku The Burning Crusade především v oblasti herní náplně pro úrovně šedesát a výše – kvalitní levelování postavy, následné pokořování instancí nebo jen budování reputace u mnoha nových frakcí, jež pak poskytnou vynikající epické vybavení, či orientace na PvP arény. To všechno jsou vedle vynikajícího uvedení létajících mountů a dalších, textem neuchopitelných aspektů přednosti, které si hráč naplno užije až v pozdějších fázích. Pokud zájemce dosud nemá zkušenosti s WoW, čtyři z pěti zelenáčů doporučují vyzkoušet nejprve původní hru bez datadisku a až poté uvažovat o jeho koupi. Vyjma dvou nových ras jim totiž neposkytne takřka nic navíc, a to je jen chabá odměna za cenu plné hry.

Druhou otázkou je trvanlivost celého světa World of Warcraft. Zábavnost zběsilého levelování na sedmdesátou úroveň byla podepřena skvěle navrženým prostředím, ovšem co dál? Raidovací instance jsou pro běžné hráče stále příliš obtížné a i mezi herními úkoly se více než často objevují provařenosti nutící k zamyšlení, zda cesta této dosud nejpopulárnější onlinovky brzy neskončí v bezedné propasti. Tentokrát to bezpochyby vyšlo na jedničku, milióny stále hrajících entit byly ukonejšeny dudlíkem Outlandu, ovšem plán Blizzardu vydávat každoročně jednu expanzi je zcestný. Pokud ovšem nepřijde s něčím novým, co by ozvláštnilo zahnívající koncept MMORPG pro masy. Nebo například s online inkarnací jiné své hry, např. Starcraftu nebo Diabla, o nichž se proslýchá, že pokud by skutečně byly onlinovými tituly, zcela jistě by se ani chlupem pekelného impa nepodobaly WoW. A to je jen dobře.

goblinpowah@yahoo.com

[Od] **Trpasličí král Magni Bronzebeard**
[Předmět] **PROTEST PROTI VYLIDNĚNÍ IRONFORGE**

Zvuk kovadlin utichl a bublání roztavené oceli již nepřehlušuje dusání těžkých bot trpasličích stráží po tisícileté dlažbě starobylého města Ironforge. Kdo měl trochu rozumu a v občance minimálně úroveň 58, odešel Temným portálem do Outlandu a zanechal nás ve vylidněném Azerothu splétat si copánky z dredovitých vousů. Ovšem jak jinak? Nový svět za portálem má místo Ironforge vznešenou citadelu civilizace Shattrath, v jejíchž vzdušných zdech se Aliance bratří s Hordou. Ach, vidět tak jednou Shattrath, v němž si člověk… tedy trpaslík musí po vzoru tradičních RPG nenávratně vybrat ze dvou frakcí, ke které se přidá, budovat si reputaci u několika kmenů a poté si u nich vybrat epické odměny. Outland je naprosto soběstačnou zemí, a kdybychom zde neměli aukci, jen těžko by do zatuchlé sluje trpaslíků ještě někdo zavítal. Pro dospělé dobrodruhy je nyní Azeroth minulostí, ale co naplat, alespoň si můžeme ve slavné trpasličí slévárně konečně opékat buřty.

bronze.chick@dwarfmail.com

[Od] **Vrchní královský objevitel Hemet Nesingwary**
[Předmět] **OUTLAND DOKOŘÁN**

Po dvou měsících bádání naše expedice křížem krážem prozkoumala každou ze sedmi provincií Outlandu a výsledek je ohromující! Žádná z původních zón neoplývala takovou kompaktností a sobě vlastním vizuálním i duchovním stylem jako úvodní apokalyptický poloostrov Hellfire, zasněný Zangarmarsh plný přerostlých hřibů a houbovitého obyvatelstva (monsterstva?) nebo idylický Nagrand, který by se pro svou uklidňující zeleň a hudbu měl stát přístupný pouze na předpis od psychiatrů. Božský architekt Blizz'Ard přistoupil k návrhu nových teritorií zcela jinak než v původním Azerothu. Každá zóna je specifická něčím, co má tendenci se zarývat hluboko do paměti – uprostřed lesu Terokkar je obrovský kráter po vybuchlé manové bombě, hned vedle tajemná základna druidů, kterou okupují zmutované můry, a ve zmíněném Nagrandu zase Horda s Aliancí soupeří o malou vesničku uprostřed mapy, přes niž shodou okolností vedou všechny důležité cesty. Nelze se divit, že stvoření tolik variabilního světa trvalo všemohoucímu tak dlouho.

Srdce objevitele neprahne jen po potěše pro oči, ale také po dobrodružství. Outland je jím naplněn až po přetékající okraj, přičemž herní úkoly z něj odkapávají i na tácek. Naší výpravě trvalo pečlivé projití každé zóny kolem patnácti hodin, ovšem ouha! Nebýt vynikajícího prostředí, jež uhranulo naše smysly, brzy bychom museli spílat misím gumujícím náš mozek. Byly zde sice nové neotřelé kousky ve formě bombardování ze vzduchu nebo ovládání myšlenek nepřátelských kreatur, nicméně když někdo hráče po padesáté pošle zabít osm přišer s nevyslovitelným názvem, stereotypem to jen nezavání, ale přímo smrdí. Řešení tohoto obecného problému onlinovek se stovkami úkolů podobných si jako vejce vejci by si zasloužilo velkou Goblinovu cenu, zatím však musíme zatnout zuby.

indy.jones@dwarfmail.com

INFO

[Žánr] Fantasy MMORPG
[Výrobce] Blizzard Entertainment
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.worldofwarcraft.com/burningcrusade
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 512 MB RAM, 32MB grafická karta, 10 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 399 Kč

PLATFORMA: PC, MAC

KONKURENTI:
Dungeons & Dragons Online **7,4**
Everquest 2 **9,0**
Guild Wars: Factions **Nehodnoceno**

[Od] **Slepý lovec démonů Altruis the Sufferer**

[Předmět]

S INSTANCEMI NA VĚČNÉ ČASY

Prásk… sakra! Vyřízli nám, lovcům démonů, oči, abychom se nenechali zmást pokušením reálného světa, ale již nevyřešili, jak se vyhnout stromům a trpaslicím. To mi však nezabránilo vidět slávu většiny kobek a dungeonů, které tvoří minimálně stejně velkou část, ne-li větší než objevování celého Outlandu. Úvodní kobky jsou fajn, dobrodruh si v nich rychle nabrousí meče a vymění starou výbavu za mnohem lepší předměty, ovšem ta pravá nadílka přichází až po dosažení sedmdesáté úrovně. Stejně jako exteriéry, také instance se drží silné variability a nedávají ji na odiv pouze grafickou změnou prostředí. Dvoubřité čepele se zasekávají do zajímavě zpracovaných protivníků, jejichž rodičům lze vystřihnout poklonu za skvělý genetický materiál. Každé hlavní monstrum, neboli boss, má svůj styl boje a sobě vlastní slabiny. Dobrodruzi musí utíkat před vražednými void zónami, které jim protivníci házejí pod nohy, nebo si jen jedna hlava dvouhlavého obra v polovině souboje rozmyslí, že již nebude útočit do těžce obrněného bojovníka, ale za hrdelních hlásek se vydá uštědřit smrtelný políček bezbrannému léčiteli. A to je řeč pouze o klasických instancích pro pět hráčů.

Většina zapálených objevitelů se brzy vydá do desetičlenného Karazhanu, obrovské věže proroka Medivha, v níž jen doběhnutí od vchodu k jejímu vrcholku trvá dvacet minut (samozřejmě prázdnými, předtím vyzabíjenými chodbami). Karazhan je mezistupněm k závěrečným hardcore instancím a jeho lákadla si může užít každý. Uvnitř studených zdí je divadlo, pokaždé s jiným představením. Jednou chrabré reky rozseká Romeo s Julií a podruhé třeba Dorotka z Čaroděje ze země Oz. O pár pater výš si lze střihnout netradiční partičku šachů, jejíž potenciál nicméně není využit natolik, jak by mohl, a takto by se dalo pokračovat ještě dlouho. Velkým příslibem ve starých svitcích byly pětadvacetičlenné raidovací instance, jež měly otevřít cestu k nejlepšímu vybavení i menším, začínajícím gildám. Ó, mocný Blizz'Arde, jak jsi klamal! Obtížnostní laťka je posazena tak vysoko, že pokud parta nemá zkušenosti s nejtěžšími dungeony minulého Azerothu, chladnokrevného vůdce a dokonale organizovaný plán, životnost raidu se pohybuje v řádu vteřin.

KillThemAll@HotElves.ru

JAK PROBÍHÁ SOUBOJ S DOROTKOU?

The Burning Crusade představuje řadu zajímavých soubojů, mezi kterými kraluje utkání na prknech divadla uprostřed magické věže Karazhan. Kdo si pamatuje vyprávění o zemi Oz, Dorotce a jejich třech společnících, strašáku, lvu a plecháči, je ve velké výhodě.

1. FÁZE

Když se hráči konečně probojují k oponě, čeká je okázalý proslov ducha někdejšího uvaděče, zatímco dobrodruzi již brousí své meče, pijí podpůrné lektvary a domlouvají poslední detaily před bitvou. Nuže, nechť představení započne!

2. FÁZE

Dorotka si všímá hráčů a s vervou potrefeného hasiče je začíná sprchovat deštěm frostboltů. Na scénu přichází její pomocník, zbabělý lev. Zbabělý? Tak toho využijeme a ihned na něj nejbližší warlock vyčaruje kouzlo strach. Jak na strašáka? Oheň! Pokud je v partě mág, podpaluje slaměného panáka jednou ohnivou koulí za druhou a ten začne jen zmateně bloumat. S hrdinným plecháčem je horší pořízení. Pamatujete si, jak mu v knize vrzaly klouby? Pak vyčleníme dalšího mága, aby po něm metal ledové rampouchy, těmi jej zpomalil a sám před rytířem utíkal mimo jeho dosah. Zbytek party pak pohodlně eliminuje Dorotku. Jak snadné!

3. FÁZE

Nepřátelé jsou pokořeni, je na čase rozdělit si poklady, zanadávat si, že zrovna pro to naše povolání nic nepadlo, a těšit se na další souboj v Karazhanu, tentokrát s mnohem těžším Kurátorem.

[MAINSTREAM] Při šachové partičce bohužel mnoho rozumu nezapojíme

[SUNSTRIDER ISLE] Kdo by nechtěl žít v nádheře?

[DUNGEON] Jako za totality – na rudé záři se nešetřilo

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

8,5

VERDIKT

- Skvělý návrh sedmi nových zón
- Variabilní instance a jejich bossové
- Létající mountové – pohled z ptačí perspektivy
- Nové talenty a vybavení
- Stovky úkolů

- Stovky úkolů podobných si jako vejce vejci
- Žádné větší změny v konceptu
- Drtivá většina obsahu přístupná až od 58. úrovně

The Burning Crusade v sobě ukrývá stovky hodin kvalitní zábavy pro ty, kterým již starý dobrý Azeroth nemá co nabídnout. Až však hráč pokoří všechny úkoly a probádá architektonicky brilantní nové zóny, stane na stejném bodě jako dříve – raidovat, sbírat reputaci nebo se věnovat PvP? Jak dlouho na tomto základu vydrží WoW žít?

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Ve snech ho prohánějí bossové z WoW

INFERNAL

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 2/07

Až uvidíte podivnou hořící postavu, nevolejte hasiče. Utíkejte...

Polsko je v kurzu. Minimálně co se herního průmyslu týče, z pásů státu tohoto bývalého východního bloku vyjíždí do obchodů po celém světě stále kvalitnější tituly. Z poslední doby uveďme například Painkiller, Call of Juarez, Earth 2160 či v těchto chvílích přicházející Infernal. Zajímavě vypadající titul studia Metropolis Software (Archangel, Gorky 17 či Agent Mlíčňák) se na pulty dostává v pravidelnou okurkovou sezonu, aby jako příjemně lehké osvěžení potěšil nejen všechny pyromany.

Jako z akčního filmu

Infernal je na první pohled zajímavá střílečka, která kombinuje již dobře známé prvky z her jako Max Payne, Painkiller a zčásti také nepříliš úspěšný Punisher. Hráč tahá za nitky Ryana Lennoxe, jenž začíná coby tajný „nebeský" agent, trestá na Zemi hříchy a ve volných chvilkách se potuluje po barech a putykách. Pobyt na povrchu zemském se mu však postupem času zalíbí natolik, že místo honění padouchů dává přednost alkoholu, ženám a ostatním „špatnostem". Pánbíčkářům se jeho vedlejší aktivity v pracovní době nelíbí a jednoho dne jim dojde trpělivost. Pokusí se Ryana zabít. Neúspěšně. Jak zareaguje hrdina? Žádá pomstu, nechává se naverbovat do Pekla a společně s vaší pomocí se pokusí Nebe zničit. Dovedete si představit, že budete celý život fandit Slávii a jednoho dne se na truc stanete Spartanem?

Příběh překvapivě není pouze řadovým klišé, ale stává se jedním z nejvýraznějších motorů hry. Infernal nicméně nevsází pouze na kvalitní příběhovou linii – důležitou součástí je i nadprůměrný design misí. Začátek je pojat ve velkém stylu a útěk mrakodrapem plným nepřátel navozuje pocit adrenalinového zážitku. Tím také veškerá akce končí. Následuje mise v zasněženém německém městečku, kde se nepřátelé objevují jen zřídka. To by nebyl hlavní problém, bohužel se mise (a posléze i její následovnice) zabere hráči celé dvě hodiny – pocit stereotypu přichází až překvapivě brzy. A nepřejte si, abyste zapomněli třeba na dvacet minut neuložit pozici. Šílenost.

Prim hraje originalita

Na druhou stranu, Infernal byl obohacen o řadu originálních nápadů, díky kterým není putování jednotlivými levely (zavítáme ještě do temných koutů místní továrny, nepřáteli ovládaného přístavu a mnoha dalších) nudné, či dokonce otravné. Jako správný pekelník můžete používat nejrůznější ohnivé střely a rány, teleportovat se z místa na místo (obzvláště chytrá věcička) nebo vysávat ze zabitých nepřátel život a náboje. To je sice užitečné, nicméně i na střední obtížnost je díky tomuto faktu takřka nemožné zemřít – první polovinu hry cizí rukou – a to popravdě příliš zábavné není.

Situaci nezlepšuje ani umělá inteligence protivníků, jejíž projevy v mnoha případech nepěkně zhor-

„PŘÍBĚH NENÍ POUZE ŘADOVÝM KLIŠÉ, ALE STÁVÁ SE JEDNOU Z NEJVÝRAZNĚJŠÍCH PŘEDNOSTÍ CELÉ HRY"

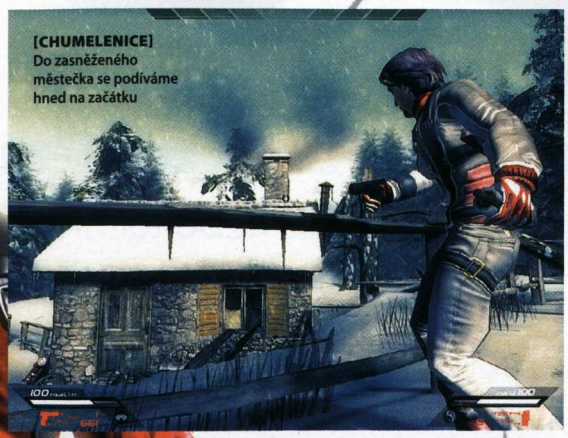
INFO

[Žánr] Akční střílečka
[Výrobce] Metropolis Software
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] www.infernal-game.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC

KONKURENTI:
Max Payne 2 **9,3**
Painkiller **8,0**
The Punisher **6,5**

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Odpočítává dny do nejbližších prázdnin



[CHUMELENICE]
Do zasněženého městečka se podíváme hned na začátku

[TELEPORT]
Teleportovat se můžete efektivně za záda protivníků

šují dojem ze hry. Chování nepřátel se v drtivé většině omezuje pouze na tupý postoj se zbraní, produkující jeden náboj za druhým, případně poskakování z místa na místo, což má nebohého hráče zmást. Ve všech případech si můžete být jistí, že se nepřátelé nebudou krčit za překážkami, naopak půjdou vždy tvrdě proti vám. Předchozí věty se však nevztahují na hlavní bosse, kteří jsou příjemně tuzí a k jejich zničení nevede pouze cesta síly – jste nuceni zapojit mozkové závity.

Co se arzenálu týče, autoři nám předložili vybavení hodné pěkně zlobivého čerta. Kromě klasické pistole (včetně několika vylepšených verzí) a obligátního samopalu jsou k dispozici zajímavé kousky jako například hvězdice, kulomety střílející ohnivé náboje nebo obligátní plamenomet. Potěšující výhodou je také skutečnost, že díky maně (máte-li jí dostatečné množství) můžete veškeré zbraně použít v alternativním módu. Obyčejný malý náboj z nejzákladnější pistole dokáže při alternativním použití vyvolat peklo.

Skončili jsme v půlce cesty

Pokud v něčem Infernal vyloženě exceluje, je to (překvapivě) technické zpracování. Grafika překvapila (textury, postavy a především exteriéry jsou kvalitní, přestože engine technologicky nekonkuruje nákladnějším projektům), svou daň si však vybírá v lehce zakrvácených hardwarových nárocích – průměrná sestava neutáhne ani nejnižší nastavení. Podobně je na tom překvapivě také hudba. Hudební doprovod se mění podle aktuální situace a jeho lehce metalový nádech ke hře daného typu pasuje. Tleskám.

Nedostatků není málo, přesto Infernal přichází s příslibem poctivé zábavy dlouhých hodin hratelností. Ani to nám však nestačí. Titul zůstal nepochopitelně stát v půli své cesty; nabízí krásné technické zpracování a především řadu originálních nápadů, u kterých budete chrochtat blahem… nicméně zbytek je veskrze průměrný. Mise jsou zbytečně dlouhé a nezáživné, nepřátelé nepředstavují výzvu a obtížnost je slovo, které autorům zřejmě šotek vymazal z deníku.

INFERNAL **6,5**

VERDIKT

- Technické zpracování
- Mnoho originálních nápadů
- Bossové

- Stereotypní
- Místy přiliš jednoduché
- Umělá inteligence

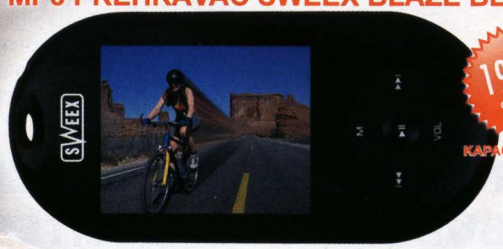
Příjemně originální titul, který bohužel zůstal na půli cesty. Doufejme v lepší pokračování.

inzerce

GAME SHOP

www.topcd.cz

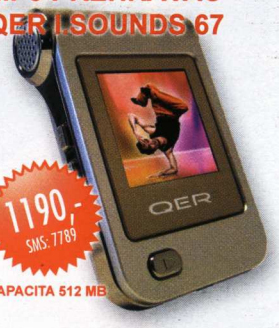
MP3 PŘEHRÁVAČ SWEEX BLAZE BLACK



1990,- SMS: 8578 KAPACITA 1 GB

2990,- SMS: 8579 KAPACITA 2 GB

MP3 PŘEHRÁVAČ QER I.SOUNDS 67



1190,- SMS: 7789 KAPACITA 512 MB

MP3 PŘEHRÁVAČ TREKSTOR I.BEAT MOOD FM

1590,- SMS: 6750 KAPACITA 512 MB

2190,- SMS: 6751 KAPACITA 1 GB

2990,- SMS: 8107 KAPACITA 2 GB

PRO OBJEDNÁVKU PŘES SMS

NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD ZBOŽÍ/POČET KUSŮ (POUZE V PŘÍPADĚ, KDY OBJEDNÁVÁTE VÍCE NEŽ JEDEN KUS) /JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ".
ZDE JE PŘÍKLAD SPRÁVNĚ NAPSANÉ SMS PRO MP3 PŘEHRÁVAČ TREKSTOR I.BEAT MOOD FM 512MB:
„6750/JAN/NOVAK/SPOJOVACI32/BRNO/54321". TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU (NE Z INTERNETU). NA VÁMI UVEDENOU ADRESU PŘIJDE DOBÍRKA, KTEROU SI V PŘÍPADĚ NEPŘÍTOMNOSTI VYZVEDNETE NA VAŠÍ POBOČCE ČESKÉ POŠTY. POŠTOVNÉ A BALNÉ ÚČTUJEME VE VÝŠI 60 KČ K CENĚ OBJEDNANÉHO ZBOŽÍ.

SILVERFALL

Máte raději přírodu a magii, nebo techniku a železo? Je to jedno, v Silverfall najdete obojí

Diablo 2 je legenda, stále jej hraje spousta lidí a nedají na něj dopustit. Úvahy, proč tomu tak je, si ponechme na jindy. Žádný z vyzyvatelů legendy od Blizzard Entertainment plně neuspěl, ačkoli v sobě projevil dostatek potenciálu. Popravdě se dobře uchytily jen dva tituly – Dungeon Siege Chrise Taylora (mj. autora Supreme Commandera) a Titan Quest. Teď to zkouší francouzské studio Monte Christo se Silverfallem.

Silverfall vás pozve do zvláštního světa. Není zvláštní jen pro svoji na první pohled cel-shadingovou grafiku (která cel-shadingová není), ale především pro svůj charakter balancující na pomezí fantasy a steampunku. A hnedle zjistíte, že záleží jen na vás, zda si ze Silverfallu uděláte fantasy dobrodružství plné magie, nebo akční zážitek plný „moderních" vynálezů.

Vítej v Nelwe, dobrodruhu

Svět, jaký pro vás autoři nachystali, je věru zvláštní. Kdysi žili v Nelwe, jak se to celé jmenuje, čtyři mocní draci, každý příslušející jednomu elementu. Z nich se pak vyvinuly čtyři rasy, jež svět momentálně obývají: lidé, elfové, goblini a trollové. Z této množiny na začátku hry také vybíráte svoji postavu. Nepředbíhejme však. Nelwe byl dlouhou dobu světem magie, ovšem s vynálezem parního kotle se mělo vše změnit a také změnilo. Netrvalo ani sto let a spor mezi puritány chránícími magii a přírodu a obyvateli zblázněnými do nových vynálezů přerostl do otevřeného konfliktu.

Přímo ve zběsilém víru událostí se ocitáte hned po vytvoření vašeho alterega, ovšem nikoli v jeho kůži. Úvod si projdete s mocným arcimágem, který se ze všech sil snaží zabránit invazi nemrtvých (záporňáků) do vzneseného a významného města Silverfall. Odražení útoku nicméně nevyjde zcela a zbytky obyvatel města se shromáždí v nedalekých bažinách. Tam také vyjde najevo, že vaše postava je ztraceným učněm zmíněného arcimága, ovšem to v žádném případě neznamená, že byste svého geroje měli vést za ručičku po strastiplných cestách nevyzpytatelné kouzelnické školy.

Tvorba postavy je až příliž zjednodušena – vyberete si jednu ze čtyř ras, jedno ze dvou pohlaví (překvapivě) a následně si upravíte vzhled hrdin(k)y výběrem mezi několika obličeji, účesy a barvami kůže a vlasů. To je vše. Až ve hře samotné postupem úrovní dostáváte možnost se výběrem schopností nějak profilovat.

„JE JEN NA VÁS, JESTLI DODRŽÍTE ZAŽITE KONVENCE, NEBO BUDETE TŘEBA LÉČITEL S OHROMNÝM KLADIVEM

[ÚKLID]
Takhle to dopadne, když si nebudete uklízet v pokoji

[LETNÍ STŘIH]
Blazis je jedno z míst, kde uvítáte odvážněji střižená brnění

[ROZHOVOR]
Ne, ti dva se fakt nesměji tomu vpředu

[FÉROVKA]
On je velkej, nás je víc, dostanem ho, víc už nic :-)

Plácnu tě mečem... když přežiješ fireball

Základem je specializace buď na přírodu, nebo techniku; pochopitelně můžete být věrni pořekadlu „jack of all trades, master of none" a zkusit umět ode všeho něco a dohromady nic. Každopádně kdesi hluboko ve stromech dovedností se skrývají ty nejveselejší radovánky: třeba jste-li věrni přírodě, můžete se naučit shapeshifting, tedy proměňování ve zvířata. Technika vám zase zpřístupní používaní nejrozličnějších zbraní.

To ale není vše, ještě si totiž volíte skilly ve dvou kategoriích – magie a boj. Bojové schopnosti se dělí na boj na blízko, boj na dálku a technické dovednosti. Magie je možná o něco zajímavější, dělí se na elementální, kde najdete převážně útočná kouzla (mág), světlou s léčivými a podpůrnými kouzly (priest) a stínovou, temnou, co vám umožní vyvolávání pomocníků a záludné likvidování nepřátel (nekromant, shadow priest…). Jak sami vidíte, Silverfall nabízí tradiční modely povolání, ovšem je jen na vás, jestli se budete profilovat podle zažitých konvencí, nebo budete třeba léčitel ohánějící se ohromným kladivem… což je vlastně paladin, takže také nic originálního :-).

Když se sejdou tři sobi...

Aby se neřeklo, nebudete na své putování sami. Po světě posbíráte až osm rozličných společníků, z nichž vždy dva můžete mít s sebou v partě. Každý pomocník má po vzoru třeba Neverwinter Nights či KOTOR svůj vlastní příběh a sérii unikátních vedlejších úkolů, které tak doplňují celkový počet vedlejších questů na něco kolem 200. A questy nejsou jen tak ledajaké. Tedy jejich náplň je taková, na jakou jsme z jiných RPG zvyklí – jde spíš o to, že podle toho, jaké skilly volíte a především jaké questy plníte, se mění vizáž herního světa a třeba i inventář obchodníků. Ale zpět k partě. Sice vedle sebe máte vždy až dva společníky, ovšem ovládat přímo je nemůžete. K dispozici je jen nastavení modelu chování, jako třeba agresivní nebo defenzivní apod., což je docela málo. Aspoň že své spojence můžete obdarovat rozličným vybavením a kochat se, jak jim ty nové dřevěné trenýrky v omalovánkové grafice sluší.

Omalovánky? Ale proč ne

A propos grafika. Jak už jsem zmínil na začátku, autoři pro Silverfall zvolili poněkud nezvyklé jakoby cel-shadingové vzezření. Textury se vyznačují pastelovými barvami, 3D modely jsou ohraničeny černou linkou, což dále přispívá ke komiksovému vzezření, jaké známe především z konzolových titulů, jako je The Legend of Zelda: The Wind Waker nebo nedávné Okami (za PC hry můžeme jmenovat originální akci XIII).

Design světa je nápaditý a každé z rozličných prostředí má čím zaujmout. Pokud vám je podobné zpracování sympatické, bude se vám Silverfall opravdu líbit. Potíž ovšem nastává s hardwarovými nároky, hra totiž není dobře optimalizovaná a i výkonným strojům dá nepěkně zabrat, takže minimální konfiguraci berte jako opravdu minimální.

Za který konec se to drží?

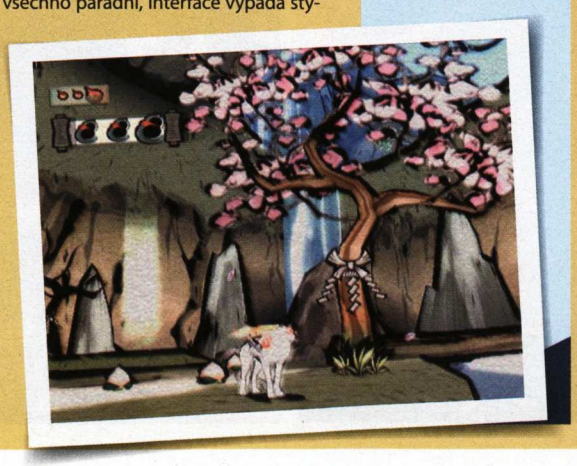
Jestliže poklesy framerate vyvolají na vaší tváři pošklebek a chyby ve hře, kterých rozhodně není málo, docela naštvou, pak interface a ovládání dokáže zkazit den. Na první pohled je všechno parádní, interface vypadá stylově, moc nezavazí, ale současně obsahuje vše potřebné. V praxi ale dojdete k jinému závěru. Hra samotná obsahuje něco ke 190 rozličných schopností, z nichž budete chtít celou řadu aktivně využívat. Na to však zapomeňte.

Ovládání nejde změnit, a tak klávesy 1–3 vybírají druh útoku odpalovaný levým myšítkem, klávesy 4–8 kouzla pro pravé myšítko a 9 a 0 mají na starost lektvary – a vy s tím nic neuděláte. Samotný nápad není úplně špatný, jenže možnost v souboji opravdu využít jen pětici skillů ze všech, které umíte, je pro tento typ her naprosto nedostatečná. Nevím, jestli jsem už tak zhýčkaný z World of Warcraft, kde mám k dispozici víc jak 60 tlačítek s plně konfigurovatelnými klávesovými zkratkami, ale Silverfall mě po této stránce vysloveně zklamal.

Obecně je Silverfall hrou s vysokými ambicemi, slušivým zpracováním a dobrými nápady, ale opět se to celé zastavilo kdesi za půlkou cesty. Hra je plná bugů; na jejich odstraňování sice tvůrci usilovně pracují, a než hra vyjde mimo Francii, mohli by stihnout ledacos vyžehlit, nicméně stále je jasné, že se Silverfall není vše v pořádku. Rovněž chybí důkladnější optimalizace, což svědčí o uspěchané poslední fázi vývoje. Zmršený interface je pak koncepční chybou, která se běžně stává, chtějí-li být vývojáři příliš originální. Výsledkem je nadějný a pěkně vyhlížející titul, jenž určitě zaujme příznivce žánru.

CO JE TO CEL-SHADING?

Přestože Silverfall tuto technologii ve skutečnosti nevyužívá, stojí za to si o ní něco povědět. Cel-shading (nebo také toon shading) je typem nefotorealistického renderování vytvořeného s cílem navodit dojem „kreslené" počítačové grafiky. Cel-shading se používá tam, kde je žádoucí navodit komiksový dojem. Zatímco výsledek cel-shadingové grafiky vypadá jednoduše, celý proces za renderováním je velmi složitý. Cel-shading obvykle přichází na řadu až jako poslední proces vykreslování 3D objektu, protože třeba aplikace světla na cel-shadingem zobrazený objekt by efekt zničila. Pro dokreslení celkové atmosféry se ještě používá komplexní proces, jehož výsledkem je černá linka ohraničující objekt.



SILVERFALL 6,9

VERDIKT

- Osobité grafické zpracování
- Poutavý svět kombinující fantasy a steampunk
- Podařený RPG systém se spoustou skillů
- Spousta questů ovlivňující vizáž světa
- Množství zbytečných bugů
- Přemrštěné hardwarové nároky
- Zpackaný interface

Za Silverfall vidím chuť a snahu udělat něco opravdu dobrého, ovšem zcela se to nezdařilo. Hra není špatná, ale na zadek se z ní neposadíte.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Ukončil tisíciletou mezigalaktickou válku, ale zmohla jej chřipka

WAR FRONT: TURNING POINT

Dvouapůltá světová válka aneb mohlo být ještě hůř!

INFO
[Žánr] Realtime strategie
[Výrobce] Digital Reality
[Distributor v ČR] Neoznámeno
[Homepage] www.war-front.de
[Minimální konfigurace] Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta DX 9.0c kompatibilní, 3,5 GB na HDD
[Lokalizace] Neoznámeno
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Company of Heroes **9,3**
Codename Panzers: Phase Two **8,1**
Blitzkrieg **7,0**

Alternativní historie je fascinující záležitostí. Není špatné se čas od času zamyslet a uvědomit si, že stačilo tak málo a vše mohlo být úplně jinak. Odpůrci filozofie, mudrování a zaníceních debat „co by kdyby" stranou! War Front je realtime strategie, která se zabývá právě jednou potenciální historickou odbočkou.

Alternativní a podivná druhá světová

Příběh, na němž se podílelo „několik hollywoodských talentů", bohužel spíše než o kvalitě scénáře vypovídá o vzdálenosti autorů k místu dění a poněkud nepochopitelné logice některých událostí. Hitler umírá hned na začátku druhé světové války a velení se ujímá nový režim v čele s kancléřem. Ten však vesele pokračuje ve válce, jen politicky nekorektní hákové kříže nahrazuje typickými německými znaky (což však nebrání Spojencům, aby v dialozích dále označovali Němce za nacisty). Přebarvení Germáni jsou dokonce úspěšnější než jejich führer a po úspěšném vylodění dobývají jižní Anglii.

Právě v tomto okamžiku do dění vstupujete vy. I když jsou strany konfliktu tři, na výběr máte pouze mezi Spojenci a Němci (za Sověty si zahrajete pouze ve volných mapách). Obě strany nabízí vlastní kampaň o zhruba desítce misí, při níž si zabojujete proti zbylým konkurentům. Zatímco zpočátku řešíte anglo-německou potyčku, později se ze hry stane neoficiální Red Alert 3 a vy se vydáte za tatíčkem Stalinem na Rudé náměstí.

Duna 2 je zpátky

Zápletka příliš originality nepobrala, s výbavou jednotek je to lepší. I když War Front může připomínat tuctovou realtime strategii z druhé světové války, právě alternativní vynálezy z ní dělají něco víc. Minimálně tuctovou realtime strategii s netradičními jednotkami.

Základ armád je věrný realitě, na bojišti potkáte Shermany, Pershingy nebo ruské kaťuše. V pozdějších misích však dojde i na sonické tanky, obří zepelliny, obranné štíty, vojáky s jetpacky nebo mrazící tanky. Každá ze stran má několik unikátních jednotek, které při vhodném využití dokáží zvrátit poměr sil na bojišti.

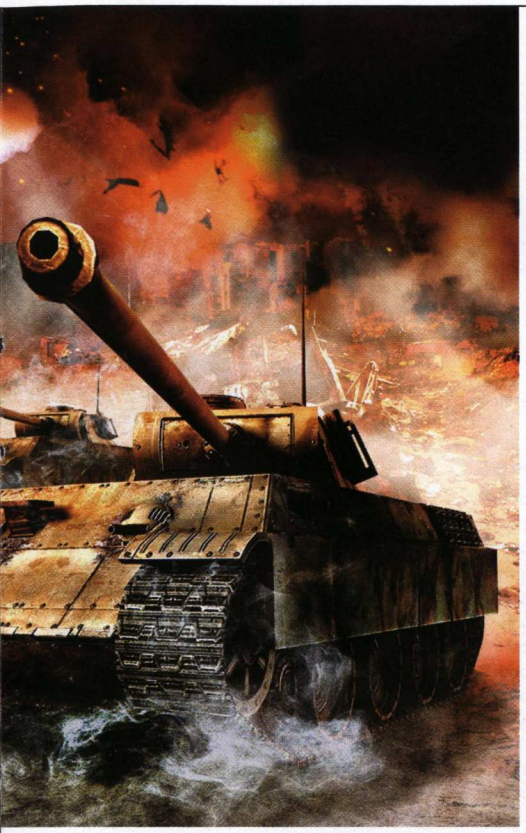
Hra využívá poněkud zastarávajícího schématu „vytěž – postav – vyrob – pošli na nepřítele". Jde samozřejmě o subjektivní hodnocení, ale poněkud logičtější mi připadá systém odměn za obsazování strategických bodů představený ve Warhammeru/Company of Heroes, než doly z War Frontu, kam si přijedou nákladďáky „pro zlato", z něhož pak promptně uprostřed lesa vytvoří tank či nového vojáka.

Chybí sůl a koření

Když už jsme se dotkli loňského krále žánru, War Front se mu bohužel nemůže rovnat. Je pěkné, že nabízí dvě kampaně, relativně nový příběh a solidní multiplayer, jenže hru netvoří jen prostý součet jejích součástí. Dobrá hra potřebuje, aby všechny její části vzájemně souzněly, doplňovaly se a jedna nepopírala druhou. U War Front bohužel najdete tradičně špatnou umělou inteligenci jednotek. Místo aby se ji snažili autoři ukrýt do pozadí, podlehli megalomanii a nutí hráče operovat na velkých mapách. Přitom stačí chvilka nepozor-

„I KDYŽ HRAJETE ZA NĚMCE A ANGLIČANY, NEJÚČINNĚJŠÍ STRATEGIÍ JE SEBRAT, CO MÁTE, A S RUSKÝM URÁÁÁÁÁÁÁÁ POSLAT VŠE NA NEPŘÍTELE

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Další měsíc, další války

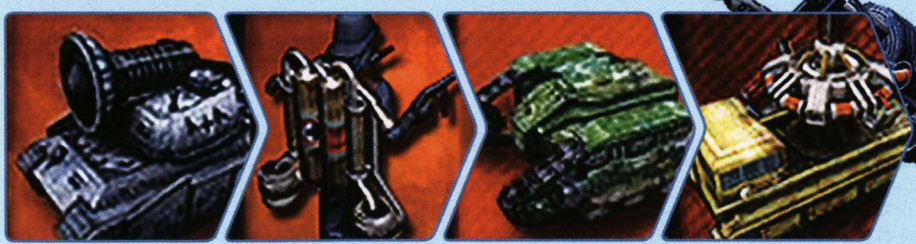


Každá strategie z druhé světové nemusí být nutně realistická, ale War Front nepochopitelně zůstává na půli cesty a hráč neví, co od něj očekávat. Na seriózní simulaci nevypadá, k parodii má však stejně daleko a občasné vtípky to nezachrání. Mise si hrají na realistické, ale co si pomyslet o dialogu, v němž se hrdinové baví o tajné operaci, načež se na startu mise kromě dvou hrdinů objeví základna, důl a asi desítka tanků (jíž záhy doplníte dalšími třiceti obrněnci)? Černý humor?

V některé z pozdějších misí budete dobývat tajný vědecký tábor s nejdůležitějšími osobami pro budoucnost války. Co myslíte, s čím vás do akce pošlou? S pěti vojáky! A vy to dokážete, protože v celém komplexu se nenachází víc než pár desítek ustrašených nepřátel. Až bude vše hotovo, vynoří se odnikud desítky tanků a dalších vozidel.

War Front mi překvapivě připomněl českou akci El Matador. Přes žánrovou vzdálenost trpí podobnými neduhy. Papírově má vše, co je třeba. Skvělou grafiku (byť fyzika občas tropí neplechu), díky unikátním jednotkám tři odlišené strany, ucházející příběh, dvě kampaně a slušný multiplayer. Jenže ono to dohromady nedává skvělou hru. War Front není ani originální, ani typizovaný, ani odlehčený, ani seriózní, ani dobrý, ani špatný.

ALTERNATIVNÍ ZBRANĚ DRUHÉ SVĚTOVÉ



[SONIC TANK]
Závan nostalgie? Také vzpomínáte na Dunu? Sonický tank v rukou Němců je ještě ničivější. S dobrou podporou v zádech dokáže z cesty odstranit spoustu nepřátel. Škoda jen menšího dosahu.

[JETPACK INFANTRY]
Vysoce mobilní a zákeřná jednotka. Pomocí metody dlouhých skoků (nelze létat pořád) dokáží vojáci s jetpackem znenadále udeřit na nepřítele a pak se zase bleskurychle stáhnout.

[APC MOLE]
Další z řady prostředků určených pro diverzní operace v týlu nepřítele. Transportní vozidlo dokáže nenápadně přesunout jednotky pod zemí za obrannou linii nic netušícího nepřítele.

[FORCE SHIELD GENERATOR (O.R.B.)]
Generátor je skvělou defenzivní zbraní. Dokáže kolem sebe vytvořit obří kopuli, která chrání jednotky vevnitř před ataky zvenčí. Jedinou nevýhodou je omezená výdrž štítů, po jejíž likvidaci se musí znova nabít.

nosti a elitní eskadra tanků se flegmaticky nechá zlikvidovat protivníkovým dělostřelectvem (na mapě se ani nezvýrazní místo, kde na vás nepřítel útočí).

Paradoxně, i když hrajete za Němce a Angličany, jedinou použitelnou strategií je sebrat všechno, co máte, a s ruským uráááááááá se vrhnout na nepřítele. Ovládat dvě nesvéprávné armády na více místech zkrátka bez ztráty nervů nejde.

James Bond nikdy neumírá

Je to škoda, protože jednotky jsou poměrně variabilní a například absence protiletadlových děl v postupující armádě se vám může ošklivě vymstít. Své prapory musíte složit jak z tanků a dělostřelectva, tak často i z vojáků, kteří jsou většinou proti pěchotě nejúčinnější. Bohužel prim hrají bojová vozidla, pěchota umírá příliš brzy a vzhledem k nemožnosti ji opevnit v budovách (nemůže do nich ani vstoupit), se její životnost počítá na minuty. Jedinou výjimku tvoří hrdinové, okolo nichž se točí příběh.

I běžné jednotky se postupně zlepšují a jsou odolnější, hrdinové (tři za každou stranu) však získávají i speciální schopnosti. Hlavní hrdina spojenecké kampaně umí „opravit" okolo stojící vozidla, další je expert na výbušniny, což mu umožňuje vyhodit do vzduchu libovolnou budovu v okruhu 100 metrů apod. I v základní verzi však nejsou hlavní postavy žádná ořezávátka, jednou střelou zabijí klidně i tři cizí vojáky. Přesto mohou klidně umřít a vy máte možnost si je následně „vyrobit" v kasárnách. U lidí, kteří jsou hrdiny doprovodných filmečků, mi to připadá minimálně zvláštní.

Blbá horákyně?

War Front si však na realismus nehraje. Pravidla jsou trochu arkádovější, nezaznamenal jsem rozdíly v zásazích do zadního či předního pancíře, letadla létají takřka neomezenou dobu (startují však z letiště) a účinnost některých zbraní (zejména spojeneckého „štítu") deformuje již tak pokřivené zdání realismu.

WAR FRONT: TURNING POINT **6,9**

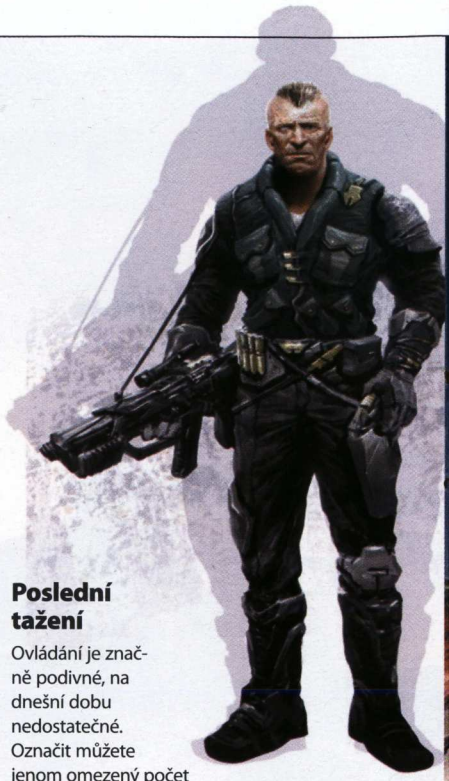
VERDIKT

- Papírově solidní strategie
- Nápad s alternativní historií
- Množství jednotek na každé straně
- Nevyladěné, nedomyšlené, nesouznějící
- Blbá umělá inteligence
- Na pomezí mezi realistickou a vtipnou strategií

Zajímavý pokus o alternativní historii a oživení kulis druhé světové války. Autoři dali dohromady spoustu klasických ingrediencí, bohužel ve výsledku se lahodná krmě nepodává. War Frontu chybí konzistentnost a vnitřní logika.

MAELSTROM

Vyzyvatel Starcrafta se utopil ve vlastní vodní lázni



INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] KVD Games
[Distributor v ČR] Neoznámeno
[Homepage] www.kdvgames.com/eng/projects
[Minimální konfigurace] Procesor 2,6 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 5 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Starcraft
Nehodnoceno, legenda
CaC Generals **8.4**
Warhammer 40k: Dawn of War **8.5**

Naše matička Země se v jednom kuse dostává do potíží, ale tvůrcům to zjevně nevadí a dál a dál ji vystavují novým zkouškám. Čeho je ale moc, toho je příliš. Když KDV Games přišli po dlouhém vývoji se strategií Perimeter, jednalo se o inovativní počin, který potěšil nejednoho originality chtivého hráče. O to větším zklamáním je jejich novinka Maelstorm.

Kde čert nemůže, nastrčí mimozemšťana

Ano, známé lidové rčení zní trochu jinak, ale v případě Maelstromu pasuje jako prdel na hrnec. To je mimochodem další krásné přísloví. V úvodu hry se dozvídáme, že Země to díky lidstvu opět solidně schytala, pro tentokrát „zcela nečekaně a originálně" zničující atomovou válkou a jedině drsný hrdina ji z toho může vysekat. Ano, řeknete si, že tohle tu bylo stokrát, ale pozor, pozor! Na plac totiž nečekaně vstupují mimozemšťané, kteří se rozhodli slabou chvilku lidstva využít a zdecimovanou planetu osídlit. Není jasné, kolik inteligence alieni pobrali (jaderným holocaustem přeoraný svět by osídlovalo jenom pako), ale budiž.

Kampaň začíná za klasickou lidskou frakci, kdy se stádo ovcí vrhá do boje v duchu ne nepodobném vojenské taktice Rudé armády. Omluvte poněkud expresivní srovnání s chundelatými sudokopytníky, ale až vyšlete vaše svěřence do boje, zjistíte, že intenzita vašeho klikání se zvýší asi 100×, protože docílit svých záměrů je náročné. Pro všechny herní frakce totiž platí, že příliš inteligence nepobraly, a běžně se stává, že jedny vaše jednotky bleskurychle umírají, zatímco ty druhé, od nich vzdálené sotva pár kroků, celé dění vesele ignorují.

Tohle asi Starcraft nebude

Při hraní Maelstromu vás ne náhodou napadne srovnání s tímto strategickým veteránem. Jde například o přítomnost tří ras. „Obyčejné lidi" jsme si už představili, lasery s nimi zkříží zástupci (rovněž lidských) hi-tech korporací, které jsou technologicky tak pokročilé, že proti nim obyčejní vojáci nemají šanci, pouze je převýšit počtem. Medailové pozice doplňují již zmínění vetřelci s pionýrskými sklony.

Pokud jsem až dosud spíše hru haněl, je na čase autory také pochválit. Vetřelci totiž fungují na bázi vody, a protože naše planeta jí má poměrně značné množství a znečištění jim evidentně nevadí, očekávejte podvodní základny, nebo štíty tvořené vodní masou. Společně s tím, co už známe z Perimetru (modifikovatelnost terénu), potěší i to, že voda vyplňuje při dešti všechny prohlubně, nebo proniká do míst, kde předtím nebyla.

Vetřelce přítomnost vody uzdravuje, stejně jako se v ní pohybují mnohem rychleji. Výhodou této rasy je rovněž neuvěřitelně rychlé množení, kdy během rekordní doby dokáží zaplavit polovinu mapy. Hi-tech manici sice dokáží stěhovat své základny a používat těžké mechy, ale stejně jako klasičtí lidé se v multiplayeru proti vetřelcům moc nechytají. Zatímco Starcraft byl a je dokonale vybalancovaná záležitost, o Maelstromu se to říct nedá. Pokud bojujete s mimozemšťany, nejlepší bude opevnit základnu, co to půjde, a doufat, že nápor ustojíte.

Poslední tažení

Ovládání je značně podivné, na dnešní dobu nedostatečné. Označit můžete jenom omezený počet jednotek, otráví vás rovněž nutnost častého manévrování s kamerou, abyste viděli přes výškové budovy rozmístěné nepříliš vhodně na mapě. O nic lepší není ani umělá inteligence. Jednotky nezvládají boj a běžně se stává, že vytrvale střílí na protivníka a přitom úspěšně ignorují fakt, že jejich střely končí v terénních nerovnostech.

Hra samotná se rozjede až někde za půlkou, kdy začnou být mapy (do té doby ničím nevybočující z šedého průměru) zajímavější. A je to škoda. Zmínění vetřelci jsou sice neskutečně silní, ale rasy Remnants a Ascensions, představující právě lidskou, byť od sebe značně odlišnou populaci, vládnou největší předností hry – teraformací. Možnost vytvářet nová pohoří a hluboké propasti vnáší do hry zajímavý element, který umožňuje rozvinout strategii dalším směrem. Pro většinu z nás je to ale málo a situaci nezachrání ani slušná grafika prostředí nebo jednotek, stejně jako možnost a někdy i nutnost přepnout hru do třetí osoby a vlastnoručně postřílet nepřátele s jedním z hrdinů, jež jsou ve hře k dispozici.

Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Těšil se na The Fall, dostal Maelstrom

MAELSTROM 6,5

VERDIKT

- Teraformace jako silný strategický element
- Pěkný grafický kabátek
- Přepínání se do hrdiny
- Skoro tak dobré jako Starcraft

- Slabá umělá inteligence
- Ne příliš vyvážené rasy v multiplayeru
- Dlouhé seznámení s hrou

Rozporuplný počin. Na jednu stranu evidentní snaha o dobrou hru, která si najde své příznivce, na druhé nedostatky a chyby, stejně jako pozdní nástup toho nejlepšího, k němuž se spousta hráčů ani nedostane.

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts Czech
[Homepage] thesims2.ea.com/about/ep5_index.php
[Minimální konfigurace] Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
[Lokalizace] Ano
[Cena] 799 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
The Sims 2 **9,0**
Zoufalé manželky **8,1**
Singles **7,0**

THE SIMS 2: ROČNÍ OBDOBÍ

Simtáto, koukej, prší! Simmámo, podej mi deštník

Když se něco dělá, má se to dělat pořádně. S touto tezí v hlavě se k nám s železnou pravidelností obrací společnost Electronic Arts a na zlatých podnosech servíruje další a další díly svých oblíbených sérií. Dnes se hlásí The Sims 2 a v pořadí již pátý datadisk. Jeho luxusní vzhled a vytříbená chuť láká každého. Ostatně kdo jej již jednou okusil, těžko odolá pokušení nevzít si znovu…

Bylo by bláhové se domnívat, že The Sims 2: Roční období bude zcela novou hrou odlišnou od svých předchůdců. Tvůrci pokračují v nastoleném trendu zaměřování se na určité aspekty lidského (nebo spíš Simsího?) života, nyní se proto ke slovu dostává čtveřice ročních období. Pokud si snad hráč myslí, že k ruce dostane pouze sadu tématických předmětů pro jednotlivá roční období, je na omylu. Tvůrci vzali vše pěkně od podlahy a nabízí nám unikátní zážitek jako v žádném doposud vydaném datadisku předtím.

Základ hry zůstal stejný – na začátku si vyberete jedno ze tří různých sousedství, zvolíte si svou rodinku a pustíte se do hry. Oproti zvyklostem si ale hned v úvodu můžete zvolit počáteční roční období či si přímo nadefinovat jejich střídání během roku. Tím pádem může být okolí vašeho domku věčně pokryté sněhovou pokrývkou nebo naopak neustále být vystaveno pražícím slunečním paprskům, takže zde teplota neklesá pod hodnotu 30 stupňů Celsia. Anebo něco mezi tím, to si musíte určit sami.

Nevinný prvek má zcela zásadní vliv na hratelnost, a jeho ignorace se proto nevyplácí. Roztodivné počasí může přejít z jemného letního deštíku do pořádné plískanice, při níž se mohou lámat stromy či dokonce vzněcovat domy po zásahu bleskem. Možností tu jsou skutečně desítky; v porovnání s minulými díly vypadá nejméně okoukaně především dohněda laděný podzim a cukrově bílá zima. Spolu s výkyvy počasí souvisí nutnost pečlivějšího starání se o oblečení vašich svěřenců, jelikož zimní vycházka v krátkém tričku a minisukni může kromě pořádné radosti ze sněhu přinést i hodně nepříjemnou rýmu.

V létě se naopak musíte vyhýbat přímé konfrontaci s dlouho pařícím sluncem, jelikož úpaly a úžehy jsou u některých Simů na denním pořádku. Každopádně počasí a jeho vlivy na život odpovídají v co nejvyšší možné míře skutečnosti, což třeba znamená, že Simíci jsou na podzim více náchylnější k různým depresím nebo naopak na jaře je pro ně mnohem snazší navazovat nové vztahy a v létě flirtovat s opačným pohlavím. Vše jde tak daleko, kam jen je schopna zajít vaše fantazie.

Nechybí ani činnosti, které mají souvislost s koloběhem ročních období. Oproti všem zaběhlým aktivitám se váš Simík může nově věnovat rybaření, práci na zahrádce, na podzim hrabání listí a v zimě třeba stavbě sněhuláka nebo pořádné koulovačce. V jednotlivých činnostech se samozřejmě dá postupně zlepšovat různými způsoby, kupříkladu pro bohatší úrodu ve vašem skleníku se doporučuje navštěvovat Klub zahrádkářů. Změny se nevyhnuly ani některým věcem známým z minula a po všech stránkách je cítit, že se autoři hru snažili více zpřístupnit začínajícím hráčům. Příkladem budiž placení účtů, které můžete všechny jednoduše zaplatit pouhým kliknutím na schránku. Podobných drobných inovací je tu spousta, a čím déle času s datadiskem strávíte, tím více je oceníte.

The Sims 2: Roční období je sice zdařilý datadisk, byť v porovnání s těmi předchozími se neubráníte dojmu, že je tak trochu jiný. Zatímco předchůdci přeneslo původní hru do jiných prostředí, případně ji zásadně obohatily o množství nových aktivit, Roční období jsou někde na půli cesty. Střídání ročních období a od toho se odvíjející konsekvence jsou fajn, ale tak nějak vám pořád hlavou vrtá otázka, proč se systém počasí neobjevil již v původní verzi The Sims 2. Velký úsměv na tváři vám nepřidají ani vyšší hardwarové nároky, což je bohužel daň za pěkně zpracované efekty počasí.

SOAP OPERA V PODÁNÍ SIMS

Vymyslet pořádný příběh je těžké. Sims 2: Roční období si na nic nehrají a servírují nám spoustu srdceryvných zápletek, které můžete dále rozvíjet. Několik příkladů za všechny:

- Josef Ulman má statek… a ovocný sad. Bude se tolik soustředit na svou zahradu, až zapomene budovat vztahy s lidmi?
- Když se Gábinova manželka stala pirátkou a odešla, trvalo mu dlouho, než byl opět schopen někomu důvěřovat. Jak dlouho jeho vztah s Patricií vydrží? Vydaří se Patricii s Julií vyřešit svůj spor a uvědomí si nakonec, jak moc si jsou blízké?

THE SIMS 2: ROČNÍ OBDOBÍ **6,8**

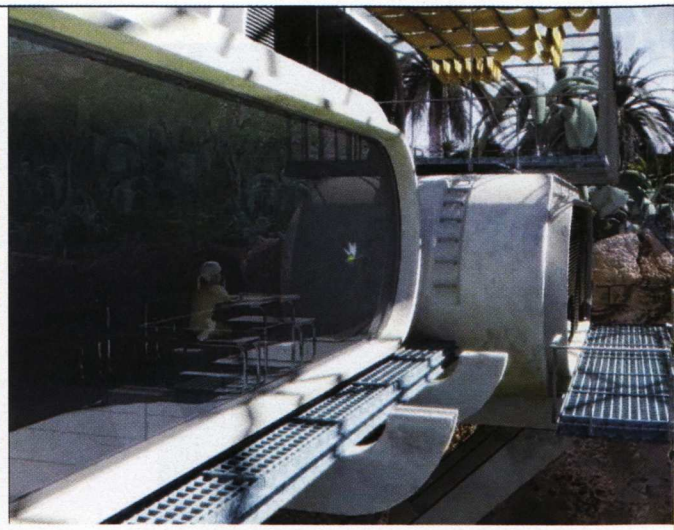
VERDIKT

Systém počasí
Nové činnosti a věci
Zábava na dlouhou dobu

V jádru ta samá hra
Stále stejná grafika, vyšší nároky
Nutnost vlastnit původní hru

The Sims 2: Roční období je poměrně zdařilý datadisk, který do hry vnáší střídající se roční období, změny počasí a spoustu drobných souvisejících změn. Oproti předchozím datadiskům se ale jedná o malý krok stranou, nikoliv kupředu.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Nevyléčitelný snílek s hlavou v oblacích



THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Děsivá budoucnost, konec světa, poslední soud nebo také The Fall

Globální válka rozervala matičku Zemi a proměnila ji v písečnou pustinu. Společnost je částečně vržena do doby kamenné: pustinou se prohání vše terorizující gangy a při přesvědčování ostatních má větší váhu kalibr vaší zbraně než rozumné argumenty. Dle obecných zvyklostí hrdinských eposů i zde z popela a prachu povstává hrdina, aby se stal vůdcem.

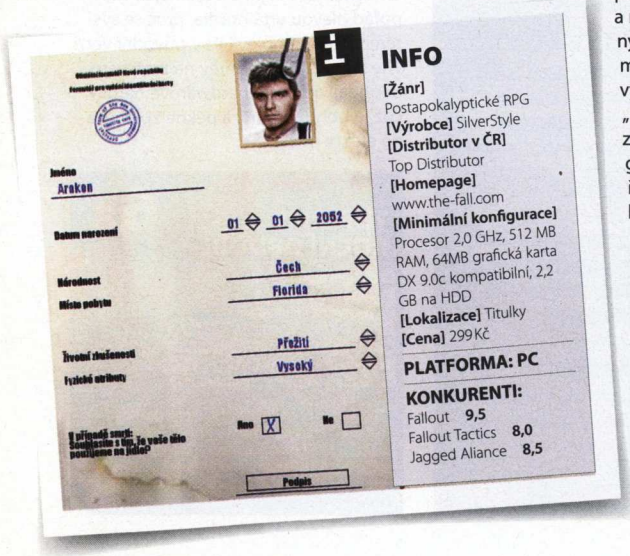
Zápletka The Fall ale už od počátku voní po klišé a stereotypu. Hrdinovu vesnici vypálil gang Krysích lebek, rodiče byli zabiti a mladší sestra zmizela někde v pustinách jako trofej nájezdníků. Rozezlený hrdina ošlehaný větrem a sluncem vyráží na válečnou stezku, lemovanou klasickým osudem dobrodruha. Příběh jako takový se zejména v pozdějších pasážích rozvíjí, ale na počátku neosloví, nezaujme.

Postapokalyptický svět je lákavé prostředí a jeho potenciál nebyl ani zdaleka tak vytěžen, jak by se na první pohled mohlo zdát. Tvůrci The Fall se jednoznačně nechali inspirovat sérií Fallout, což je výborná a logická volba. Zda se jim podařilo „věc" správně uchopit, je záležitost jiná.

Kouzlo radioaktivního spadu

Celé prostředí pustin je poměrně zajímavě zpracováno. Kameru lze volně natáčet a zoomovat, díky čemuž zažijete zajímavé pohledy do dálky, které stimulují opuštěnost. Kompozice lokací je zvládnutá a vesničky skutečně působí jako oázy civilizace uprostřed ničeho. Uvěřitelnost podporují opuštěné vraky automobilů, hromady šrotu a pokřik supů vysoko nad hlavou.

Atmosféru se tvůrcům podařilo nastolit. Problém je s tím, co se nachází blíže vás. Detaily jsou podprůměrné, postavičky hranaté a místy slušně rozplizlé. Téměř všechny zbraně se zobrazují jako 2D, což mne opravdu překvapilo: i řada RTS vypadá při zoomu lépe. Říkám si: „… že by radiace?", ale výmluvu ani zde nehledejme. Nečekejte oslňující grafiku posledních titulů, čekejte ale řadu dobrých nápadů za vizáží ošklivého káčátka.



INFO

[Žánr] Postapokalyptické RPG
[Výrobce] SilverStyle
[Distributor v ČR] Top Distributor
[Homepage] www.the-fall.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,0 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta DX 9.0c kompatibilní, 2,2 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 299 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Fallout 9,5
Fallout Tactics 8,0
Jagged Aliance 8,5

Sežrat, či nesežrat?

Hned zpočátku jste relativně interaktivní formou vedeni k vytvoření postavy. Zvolíte obličej vašeho alter ega a jde se na vyplňování dotazníků, který v sobě skrývá informace o fyzických dispozicích. Vysoký, malý nebo ošklivý, vše zde daným způsobem ovlivňuje vaše vlastnosti. Navíc máte možnost rozdělit pár úvodních bodů do dovedností a atributů. Velice vtipná je kolonka, kde zatrháváte, zda vás osadníci po vaší smrti mohou použít jako jídlo či nikoli.

Kvalitní profilování postav je dobrý základ každé slušnější RPG hry. V The Fall se zadařilo. Jednotlivé vlastnosti přehledně zobrazují konkrétní bonusy, které poskytují. U dovedností dostáváte s narůstající hodnotou možnost volit mezi speciálními výhodami. Například u boje na blízko je zde šance na KO protivníka, odolnost vůči poškození, u střelby potom klidná ruka nebo „headshoty". V práci s výbušninami se naučíte otevírat zámky pomocí střelného prachu nebo zvyšovat jejich destrukční efekt a při první pomoci přijde vhod resuscitace a zvyšování účinnosti léčení. Hned se mi vybavil systém perků z Falloutu, ačkoli ten souvisel spíše s úrovní postavy. Celý systém zkušeností je příjemný, pochopitelný a umožňuje vám koncentrovat se na jednotlivé členy party. Tím pokryjete celé spektrum potřebných dovedností.

Po narukování „k rádoby" správným hochům, které v The Fall zastupuje Republika nového řádu, dostanete možnost přibrat do party dalších 5 žoldnéřů. Nic už nebrání, aby následná pustinná křížová výprava mohla začít. Zavánělo by to celé rodící se taktickou akcí, bohužel opak je pravdou. Hra nabízí obrovskou škálu možností, ať už je řeč o manipulaci se zbraněmi, nebo o různých typech pohybů, pózách, překonávání zdí atd. Jenže v praxi využijete z obrovské škály těchto drobnůstek stěží 10 procent. Tvůrci vytvořili neuvěřitelně tupou umělou inteligenci, ke které jen těžce hledám slušná slova. Kolektivní rozhodování, kdy se 15 nepřátel vrhne na jediného člena vaší skupiny a zbytek prostě ignoruje, je nepříjemné. Postupem času zjistíte, jak podobnou situaci řešit, ale pachuť zůstává. Škoda.

Úkol je: přežít

The Fall je dle předpokladu postaveno na bázi úkolů, které plníte buď pro zisk, nebo pro posun v dějové linii. Jednotlivé questy jsou různorodé a místy i vtipné (např. debata s šíleným kosmonautem, který si myslí, že je na Měsíci), navíc jejich plněním kromě zkušeností roste i reputace. Obtížnost řešení není nijak přemrštěná, proto jimi často proplujete jako nůž máslem. Vše se samozřejmě točí kolem života v pustinném světě.

Mnohé questy tvoří linii navazujících příběhů. Abyste proto pokročili dál, musíte nejdříve dokončit předchozí pasáž. Například starosta městečka vám odmítne prozradit informace související s vaším pátráním do té doby, než mu pomůžete se sporadickými nájezdy gangů. Jakmile gang odrazíte, řekne vám, kde je tajná továrna na drogy apod.

O tom, že v pustinách je chleba tvrdý, se přesvědčíte brzy po splnění úvodních úkolů. Kromě obírání protivníků připravili tvůrci řadu možností, jak si život usnadnit. Patří k nim také lov, hledání vody nebo sběr. V lokacích, které jsou koncipovány jako mikrosvěty a sestávají z několika zajímavých míst, máte možnost obstarávat si potravu a potřebné suroviny. Prohání se zde zvířata, z nichž některá jsou agresivní. Najdete skryté byliny, které lze užít na výrobu mastí a spoustu dalších (užitečných) krámů, které někdo pohodil při útěku před atomovým hřibem. Díky systému kombinování předmětů můžete s tímto odpadem experimentovat a vytvářet předměty nové, užitečné nebo vylepšovat stávající.

Technická zdatnost někoho z party je k nezaplacení. Kromě nutné údržby zbraní vám ochotně připevní tlumič na zbraň či zasune pláty do brnění. Podobně jako v sérii Jagged Alliance nejlepší věci získáte právě tímto způsobem. Při procházení pustin vás to nutí omrknout každou hromadu odpadků, jestli se v ní náhodou nenachází něco, co by se dalo zužitkovat. Proto hledejte, kombinujte a množte se.

Rychlý konec

Časem začnete nabývat na síle. Lidi vás budou poznávat, dostanete se k dopravním prostředkům a z vaší party se stane smrtící komando v hi-tech zbrojích s kvalitní výzbrojí. Nakonec dojde i na avízovaný post vůdce a postavení základů nové společnosti, bohužel se k němu dopracujete přece jenom rychleji, než by bylo zdrávo, a to i díky české lokalizaci v titulkovém provedení. Postavy se baví německy a často bez emocí. Většina textu je bez chybiček až na drobné mouchy, ale ty lze přehlédnut s přihlédnutím k množství textu. Lokalizace je proto poměrně zdařilá, spíše originál nečekaně slabší.

Podprůměrná grafika, nepružný management skupiny, nepovedená AI a nekvalitní dabing ubírají na kráse jinak zdařilému profilování postavy, zajímavému příběhu, atmosféře pustin a obrovskému množství kombinovatelných předmětů. The Fall není špatnou hrou a své příznivce si zdaleka najde nejen díky nízké ceně 299 Kč: špičkovému titulu je přesto na hony vzdálený. Drobné chybky se opakováním stávají nepříjemné, o těch fatálních ani nemluvě. Hardcore Fallout fandům a příznivcům RPG žánru mohu doporučit, ostatní nechť hledají v přívětivějších vodách.

Marek Berka

JINAK A LÉPE

Fallout 1 & 2
RPG klasika od Black Isles Studio. Dosud nepřekonaná hra bodující svým příběhem, podáním, originalitou a velmi povedeným taktickým turn-based bojem. Na dny a týdny strávené s Falloutem každý skalní fanda vzpomíná s radostí.

Jagged Alliance 2
Pecka od Sir-techu. Výtečné zasazení do světa, profilování postav, kombinování předmětů, strategické prvky. Je s podivem, že na podobném systému vznikl až po letech The Fall.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA — 6,8

VERDIKT

- Široké kombinační možnosti předmětů
- Propracovaný rozvoj postavy
- Povedená atmosféra

- Hloupá AI
- Těžkopádný management skupiny
- Nevýrazný dabing

Povedené RPG, trpící řadou nepříjemných dětských nemocí. Pro příznivce žánru výzva, pro ostatní ztráta času.

inzerce

RAPTOR - GAMING

MYŠ RAPTOR GAMING M2
2400 DPI
SMS: 6513 CENA: 1 890,- Kč

PODLOŽKA RAPTOR GAMING P3 + TAŠKA
PC DAILY
SMS: 6518 CENA: 990,- Kč

PODLOŽKA RAPTOR GAMING P4
PC DAILY
SMS: 6519 CENA: 640,- Kč

PRO OBJEDNÁVKU PŘES SMS
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD ZBOŽÍ/POČET KUSŮ (POUZE V PŘÍPADĚ, KDY OBJEDNÁVÁTE VÍCE NEŽ JEDEN KUS) /JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ".
ZDE JE PŘÍKLAD SPRÁVNĚ NAPSANÉ SMS PRO MYŠ RAPTOR GAMING M2: „6513/JAN/NOVAK/SPOJOVACI32/BRNO/54321". TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU (NE Z INTERNETU). NA VÁMI UVEDENOU ADRESU PŘIJDE DOBÍRKA, KTEROU SI V PŘÍPADĚ NEPŘÍTOMNOSTI VYZVEDNETE NA VAŠÍ POBOČCE ČESKÉ POŠTY. POŠTOVNÉ A BALNÉ ÚČTUJEME VE VÝŠI 60 KČ K CENĚ OBJEDNANÉHO ZBOŽÍ.

GAME SHOP www.topcd.cz

SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE!

I tvůj hlas patří Maxovi! Vol kvalitní zábavu!

Tak, jako se každý měsíc objeví v trafikách nové číslo vašeho milovaného herního časopisu (Doupě, DOUPĚ, kolikrát vám to mám opakovat?), uvolní borci z Telltale Games další kousek do skládanky jménem Sam & Max Season 1. Zatímco ale Doupě tu s vámi bude věčně (alespoň my doufáme), seriózního Samovi a šílenému Maxovi se detektivní práce chýlí pomalu ke konci. Se čtvrtou epizodou jménem Abe Lincoln must die! se série přelila do své druhé poloviny a my jsme s resuscitací oblíbených postaviček stále nadmíru spokojeni, i když se názory na epizodní pojetí stále střetávají jak dva fanoušci různých fotbalových klubů.

I čtvrtá epizoda, nač to tajit, si v uzlíčku nese tradiční neduhy v podobě krátké herní doby, recyklace známých lokací a postav nebo jednoduché obtížnosti, ovšem humor, ten zraje jako víno. I předchozí díly nás svým vtipem ostrým jako břitva dokázaly srazit smíchy ze židle, ale Abe Lincoln must die! jsem obrazně řečeno hrál z podlahy. Jeden si až říká, zda by si z dalších autorských honorářů neměl koupit houpací křeslo, z toho se přeci jen smíchy padá o něco hůř.

Čtvrtá epizoda tne přímo do živého a vysmívá se současné politické situaci v USA. Nejnovější případ zavede naši detektivní dvojku přímo do Bílého domu, neboť prezidentovi už totálně začalo kapat na karbid a zavádí zákony jako hromadná objetí na začátku a na konci každého sportovního zápasu nebo povinnou registraci zbraní, což dokáže našeho psychotického králíka Maxe pořádně nadzvednout. A i když se vám podaří za pomocí boxerské rukavice poblázněného státníka umravnit, ta pravá zábava teprve začne. Je třeba zvítězit v prezidentských volbách. All hail Max!

Nové lokace jsou opět pouze tři, ovšem mají svoje nezapomenutelné kouzlo a spoustu vtipných detailů, ať už se jedná o trávník před Bílým domem, kde z rybníčku činí periskop a před ním cedulka s nápisem nekrmte ponorku, či jmenovku v Oválné pracovně s nápisem Mr. President – CEO of the USA. Na podobné vtipné drobnosti jako obvykle narazíte každou chvíli, stačí být jen trochu pozorný. Právě díky podrobnému zkoumání každé lokace, prohlížení si detailů a zkoušení různých reakcí postav si můžete o něco prodloužit zábavu, která jinak osciluje na hranici dvou hodin pohodového hraní.

Abe Lincoln must die! neznatelně přitvrdil v obtížnosti, narazíte o jedno či dvě problémovější místa navíc, ale stále zůstává díky omezenému počtu předmětů a lokací na nižších stupních žebříčku zákysovosti. Trochu nechtěnou novinkou se stalo až příliš časté pendlování mezi kanceláří a Bílým domem, ovšem to více než vynahradí ďábelsky vtipné okamžiky, jako třeba televizní debata, překladatelská vložka a odpalování jaderných střel na Krypton, které vám zůstanou do hlavy vpálené snad nadosmrti. Stejně jako úchylné taneční představení tajných agentů. Hudba zůstala na klasicky vysoké úrovni, stylové jazzové melodie doplňuje upravená verze světoznámé Yankee Doodle, což dodává hře přesně tu pravou míru patriotického patosu. Dabing je snad též díl od dílu o chloupek lepší. Ovšem tentokrát jsem si všiml horší kvality u hlášek převzatých z minulých dílů.

Je čas to shrnout, po hratelnostní stránce tvůrci zůstali ve vyjetých kolejích. Otázkou však je, zda to brát jako negativum. Pokud ano, epizodní pojetí Sama & Maxe vás otráví. V opačném případě si užijete další kousek kvalitní zábavy s výtečným humorem. Jako obvykle, je to na vás.

SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE!

8,0

VERDIKT

- Nejvtipnější v sérii
- Nenáročné na hardware
- Ještě lepší dabing

- Příliš cestování tam a zpět
- Krátké, jednoduché
- Jazykově náročné

Další epizoda, další dvě hodiny výborné zábavy. Při ceně jen o něco vyšší než vstupenka na film do multiplexu jsou karty rozdány jasně. Berte nebo nechte být.

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 3/07

INFO

[Žánr] Adventure
[Výrobce] Telltale Games
[Vydavatel] Telltale Games
[Homepage] www.telltalegames.com/samandmax
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 80 MB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 8,95 dolarů za epizodu (asi 200 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Broken Sword: Angel of Death **7,0**
Dreamfall: The Longest Journey **8,0**
Sam & Max Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball **8,2**

I ČTVRTÁ EPIZODA SI V UZLÍČKU NESE TRADIČNÍ NEDUHY, OVŠEM HUMOR, TEN ZRAJE JAKO VÍNO

Blackbeard čeká...

Akční příběh plný pirátů, proradnosti i lásky právě v prodeji.

ČESKÁ VERZE CZ TITULKY

PC DVD ROM

www.tortugagame.com

© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Všechna právy vyhrazena. www.ascaron.com
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz.
V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA s.r.o., Lamačská cesta 8, Bratislava I, www.cenega.sk, info@cenega.sk

CENEGA

ASCARON

[ÚSMĚV]
Vyletí ptáček

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce]
Openoko Entertainment
[Distributor v ČR] SeVeN M
[Homepage]
www.dragonblade.com
[Minimální konfigurace]
Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 64MB grafická karta, 800 MB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 299 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Painkiller **8,5**
The Mark **6,0**
Prince of Persia: The Two Thrones **8,9**

[OHAVNOST]
Tento tvor by o sebe měl dbát více...

DRAGONBLADE: CURSED LANDS TREASURE

Po tisíce let ležel dračí poklad v chrámu uprostřed prokletých končin…

Po tisíce let se jej mnozí snažili nalézt. Po tisíce let umírali kvůli sprostému chtíči a touze získat jej. Až dnes se objevil blonďatý hrdina, postrach veškerého neznáma, na pustém a prokletém ostrově. Zcela sám, jen se zbraní v ruce a hrstkou odvahy k tomu. Od chvíle jeho vkročení na ostrov se ale začaly dít věci jako vystřižené z nejhoršího strašidelného příběhu. Temná stvoření obývající mořem obklopená území si totiž jeho přítomnosti povšimla.

Dobrá rada zní – nekřížit!

V případě DragonBlade zůstává paradoxem, že přestože jste se vydali hledat ukrytý poklad, stane se z vás během pár chvil handicapovaná lovená zvěř bojující o holý život. Možná to autoři neměli v plánu, ovšem díky mnoha neduhům a nepodařené kombinaci dvou herních žánrů se z právě recenzovaného titulu urodila nervy drásající patálie. Spářit prase (FPS) se psem (3rd person střílečkou) zkrátka nebyl dobrý nápad a výsledek je ohavně děsivý.

Svůj podíl na tom má i rozdělení zbraní do dvou skupin, sloužících k boji na blízko a na dálku. V prvním případě se vždy kamera přepíná za záda blonďáka, což umožňuje spatřit jeho směšně působící chůzi s ještě komičtějším během. Ovšem zdaleka nejhůře vypadá boj, který připomíná siluety fackujících se poslanců ve sněmovně.

NA VLASTNÍ OČI?
V DragonBlade jsou zbraně rozděleny do dvou pomyslných kategorií – pro boj na blízko a na dálku. Zatímco v prvním případě se kamera přesouvá za záda hrdiny, v druhém automaticky přepíná do pohledu z vlastních očí. Vybrat si mezi tím či oním způsobem snímání prakticky není možné, vše je úzce spjato se zbraněmi. Až na jednu výjimku. V případě mečů lze kouzelným tlačítkem „C" přeletět do FPS režimu a naopak. Jenže to samé bohužel neplatí u pistolí, brokovnic a jiných střelných hraček. Škoda.

Nicméně ani v pohledu z vlastní očí, druhé z možných alternativ, se vám nedostává důvodu ke spokojenosti. Kvůli neschopně pomalé chůzi vzad a menšímu rozhledu si budete ve FPS režimu připadat jako podnapilí a neovladatelní. Zabíjet tucty nepřátel bez možnosti rychlého uhýbání je utrpením a v důsledku to odnáší vše ostatní. Stačí hodina a budete natolik otráveni přestřelenou obtížností a zbytečnými chybami, že DragonBlade vyhodíte z okna.

> **SPÁŘIT PRASE (FPS) SE PSEM (3RD PERSON STŘÍLEČKOU) NEBYL DOBRÝ NÁPAD**

Alespoň pestrost nepřátel za něco stojí, protože dokáží vlastní nápaditostí a zpracováním i v nejméně nadějných chvílích překvapit. Zvláštní nemrtví a rytíři probodnutí meči připomínají časy strávené u Painkillera. Rovněž neurazí počet zbraní sahající k osmnácti nabízeným kouskům, jenže o jejich účinnosti a variabilitě už nelze říct nic pozitivního.

AD – „Artificial Demention"

V neposlední řadě by bylo hodno zmínit design úrovní a kvalitu jejich zpracování. Jako už tolikrát předtím, i zde hráč kvůli jednotvárnosti prostředí a nesmyslným odbočkám ztratí během půl hodiny chuť dále pokračovat. Poslední kousky suti na hrob hry přihazuje grafické zpracování ruku v ruce se zvuky, jejichž nedostatky alespoň zčásti vynahrazuje hudební doprovod. Ten oproti nízkopolygonovým objektům v prostředí a tupým texturám na předmětech i postavách neurazí… ne tolik jako AI.

S klidem Angličana bych v případě DragonBlade mohl umělou inteligenci pasovat na umělou demenci schopnou maximálně střílet a tu a tam chodit. Slovo jako „taktika" zde nehraje žádnou roli, a přestože má být titul především bezhlavou střílečkou, mohli se protivníci přinejmenším odnaučit zasekávat se o předměty. Ale nemůžeme přece chtít všechno a v případě DragonBlade se musíme krapet uskromnit. Otázka je, proč bychom to dělali.

DRAGONBLADE: CURSED LANDS TREASURE **2,1**

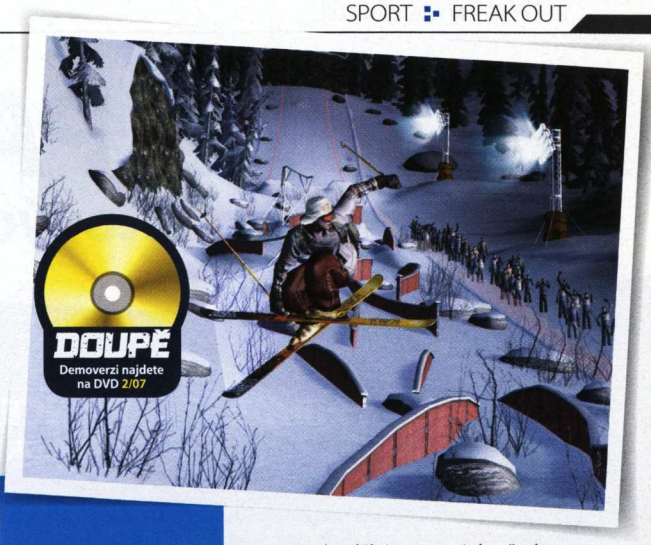
VERDIKT

- Pestrost nepřátel a počet zbraní
- Hudba nenadchne ani neurazí
- DragonBlade vás opravdu „vyděsí"

- Umělá inteligence
- Grafické zpracování
- (Ne)hratelnost
- Chůze vzad
- Nepovedený mix 1st a 3rd person žánru

DragonBlade sice není horor po stránce příběhu, ale spolehlivě vás vyděsí svojí (ne)hratelností, zpracováním a podtitulem věštícím možné chystané pokračování.

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Do školy se chodí vyspat a pokecat s kámoši



FREAK OUT
EXTREME FREERIDE

Přímo do špitálu

Říká se, že divadelní prkna znamenají svět. Komplikovanou matematickou derivací, kterou jsme provedli v redakci, jsme dospěli k závěru, že lyžařská prkýnka naopak pro mnohé znamenají katastrofu. Máme však jedno bezbolestné řešení.

Extrémní lyžování nepatří mezi často vídané žánry, ať už v živé nebo interaktivní podobě. Ve hře Freak Out – Extreme Freeride vytvoříte vlastního „sebevraha", obléknete jej podle gusta, pořídíte mu profesionální výbavu a necháte se spolu s ním vynést helikoptérou až na špičku jednoho ze čtyř nebezpečných kopců. Pakliže se jedná o primární mód kariéry, musíte svahy zdolávat postupně. Každý z nich obsahuje hned několik variací. V jednom z módů plníte úkoly (hledání ztracených psů, sbírání hvězdiček, efektivní skoky, klouzání po kmenech stromů atd.), v dalším se naopak střetnete se soupeři v soutěži o nejlepší trik, nejrychlejší sjetí sjezdovky nebo ve freestyle.

Nabídka na první pohled lákavá, nicméně nahlédnutí pod povrch prozradí, že ani zdaleka nedostačuje. Obzvláště tratě, na nichž plníte úkoly, jsou po dvoustém čtyřicátém prvním opakování stereotypní a chybí jim výraznější nápad. Ano, každou jednotlivou etapu budete projíždět mnohokrát, k čemuž připočtěte smutný fakt, že úkoly postrádají nápaditost či výraznější oživení. Škoda.

Vybraná postavička se postupem hry zdokonaluje hned ve třech aspektech (balanc, triky a odolnost), což dává Freak Outu mírnou příchuť RPG. Kupodivu jsou vylepšení na svahu pekelně znát. Při vykonávání triků se sebevrah točí ochotněji a rychleji, při nedokonalém „přistání" hned nepadá, na hraně se udrží daleko delší dobu atd. To samozřejmě otevírá nové strategické možnosti a vy si můžete na trati dovolit více riskovat.

> **AGRESIVNÍ MELODIE PŘÍMO VYBÍZEJÍ K OSTŘEJŠÍ JÍZDĚ**

Mohlo by se zdát, že k dispozici je jen velmi málo triků. K vykonávání šílenností stačí pouze pět hlavních kláves v kombinaci se směrovými šipkami.

Postavě tak udělujete rotaci do všech směrů a ještě navíc přidáváte jednu ze tří parádiček. Čtvrtá klávesa slouží ke sjíždění hran a pátá k výskoku, respektive k odrazu. Ovládání je proto jednoduché a intuitivní.

Grafika není nejhorší. Nicméně stopy, které lyžař zanechává za sebou, by zasloužily vylepšit, stejně jako některé textury. Naopak zvukově Freak Out exceluje, obzvláště pak co se hudebního repertoáru týče. Agresivní melodie přímo vybízejí k ostřejší jízdě.

Hra v podstatě nemá vážnější konkurenci, proto se automaticky korunuje na místo krále. Pokud patříte k fanouškům tohoto adrenalinového sportu, jistě u vás Freak Out sklidí úspěch. Jestliže však dychtíte po propracované hře s širšími možnostmi, máte smůlu.

SEDM DŮVODŮ, PROČ BYSTE TOHLE V REÁLU NEMĚLI ZKOUŠET

#1 Nedostane se vám sníh za krk
#2 Nedostane se vám cokoliv za krk
#3 Nezničíte si kolena při dvacetimetrovém skoku
#4 Nespadnete na kámen při dvacetimetrovém skoku
#5 Nebudete zvracet ze strachu z výšek
#6 Nemusíte hledat ztracené psíky po svahu
#7 Nezemřete

FREAK OUT
EXTREME FREERIDE

6,5

VERDIKT

Adrenalinový sport
Intuitivní ovládání
Skvělé ozvučení

Nedotažené do konce
Málo možností
Pro někoho stereotypní

Hra se skvělou tématikou, naložená do adrenalinem okořeněné atmosféry. Jen ta povětšná omáčka nějak chybí.

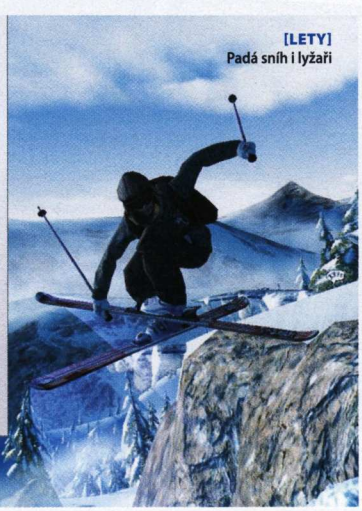
Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Těší se na léto, až si zalyžuje

INFO

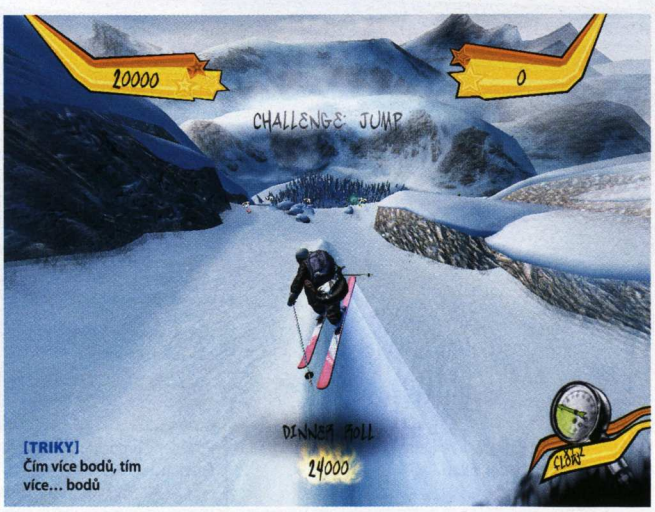
[Žánr] Extrémní lyžování
[Výrobce] Coldwood Interactive AB
[Distributor v ČR] SeVeN M
[Homepage] www.freakout-game.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Ski-Doo X-Team Racing **7,5**
Bode Miller Alpine Skiing **6,8**
RTL Skispringen 2006 **7,5**



[LETY]
Padá sníh i lyžaři



[TRIKY]
Čím více bodů, tím více... bodů

HRY ZA PAKATEL!

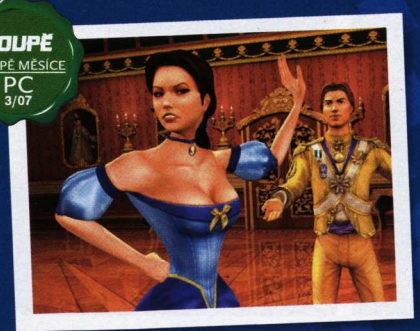
Recenze budgetových titulů

SID MEIER´S PIRATES!

I když v dnešní době může být únos vlastní rodiny pro leckterého teenagera vysvobozením, v Sid Meier´s Pirates! předznamenává hlavnímu hrdinovi pouze těžkou dřinu při povolání námořníka. Po malé vzpouře se náš umělý sirotek stává překvapivě kapitánem lodi a právě v tom okamžiku se dostává ke slovu hráč. Vydá se na škuneru hledat svou rodinu? Spřáhne se s některou z mocností, jež ovládají Karibik 17. století? Nebo v duchu hesla „time is money" hodí rodinný život za hlavu a vydá se budovat kariéru nelítostného obchodníka?

Rozhodnutí je na vás! Sid Meier vám dal pouze hrací desku a spoustu možností, jak se na ní zabavit. Hra nemá předem daný cíl, povinné postupy či nutné mise. Vše je jen na vašich rozmarech a náladě. Můžete přepadávat lodě nebo se zaplést do války mezi státy. Můžete se stát nejobávanějším pirátem anebo jen šedivým obchodníkem, který kousek po kousku shromažďuje obrovské jmění. Aktuální PSP verze je solidním remakem, na PC ale dostanete hru bez jakýchkoli kompromisů.

DOUPĚ KOUPĚ MĚSÍCE PC 3/07



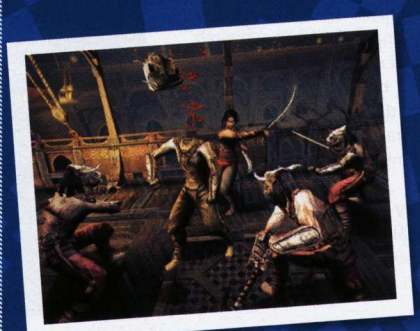
[Platforma] PC **[Žánr]** Akce/simulátor **[Výrobce]** Firaxis Games **[Vydavatel]** Cenega **[Rok vydání]** 2004 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 499 Kč

8,5

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Znáte pohádku o princi z Persie? A líbila se vám? Ano? Tak na ni hodně rychle zapomeňte! Druhý díl novodobých dobrodružství šlechtice z Blízkého východu totiž zatřásl atmosférou tak mocně, že se z pestrobarevné a sladké podívané stal temný horor. Princ porušil zákony času a musí za to pykat. Strážce času Dahaka jej hodlá vymazat z historie a na hráči je, aby mladého bojovníka dostal z bryndy.

Těšit se můžete na spousty nepřátel, rozmanitá komba a hrátky s časem, které princi pomohou v nejtěžších soubojích. Zapomenout nemůžeme ani na akrobacii, která dělá z hrdiny až nadpřirozeně pohyblivého atleta, co dovede matrixovsky přeběhnout po kolmé zdi, a vyhnout se tak zrádným pastem na podlaze. Oproti prvnímu dílu se zvýšila obtížnost, která ale v temně laděném dobrodružství není na škodu. Hra se prodává i v české verzi, anglická je však levnější.



[Platforma] PC (PS2, Xbox… bez slev) **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Ubisoft **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 2005 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 299 Kč

7,9

RISE OF NATIONS GOLD

V jednoduchosti je síla. Když k ní navíc přidáte realismus a oblíbený žánr, máte vyhráno! Rise of Nations je klasickou realtime strategií. Oproti svým konkurentům ovšem přichází na bojiště s jednoduchým, leč ďábelsky dokonalým nápadem. Teritorii! Každá mapa je rozdělena na několik území, jejichž dobytí je klíčové pro další rozvoj. Když vsadíte na obranu a zakutáte se v jednom rohu mapy, protivník obsadí zbytek oblasti a bude disponovat dostatkem surovin a jednotek pro smrtící útok.

Sázka na realismus znamená, že před sebou máte Civilizaci v reálném čase. Hlavní herní režim vypadá podobně jako série Total War – obří mapa světa s několika základními možnostmi. Až dojde ke střetu dvou armád, přesunete se do kulis klasické strategie se základnami. Každá bitva je rozdělena do několika lidských epoch, pro přestup na vyšší musíte investovat do výzkumu. Celá hra je vytvořena s důrazem na jednoduché a intuitivní ovládání, a je proto určena i začínajícím stratégům. Součástí GOLD verze je i datadisk Thrones and Patriots.

[Platforma] PC **[Žánr]** Realtime strategie **[Výrobce]** Big Huge Games **[Vydavatel]** Playman **[Rok vydání]** 2003 **[Lokalizace]** Není **[Cena]** 599 Kč

8,4

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Další měsíc, další války

XPAND RALLY

Konkurent slavné Colin McRae Rally, který do závodů přidává i ekonomickou stránku věci.
[PC] [TOP Distributor] [149 Kč]

STARLANCER

Povedený předchůdce slavného vesmírného simulátoru Freelancer.
[PC] [TOP Distributor] [299 Kč]

FIFA MANAGER 06

Fotbalový manažer z loňské nabídky giganta EA Sports.
[PC] [EA] [499 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

DORAZIL TŘETÍ DO PARTY

Konečně! Po několika odkladech dorazila do Evropy očekávaná Playstation 3. Respektive ještě pár dní potrvá, než dorazí do našich obchodů, ale v Doupěti jsme si už s černým macatým mazlíčkem užili spoustu zábavy. Proto se snad nelze ani divit, v jakém duchu se nese aktuální konzolová rubrika. Ano, ano. Recenze na PS3, zážitky, zajímavosti... prostě (téměř) samá PS3. Nechybí zhodnocení těch nejzásadnějších launchových titulů a jako nádavek jsme přidali nejočekávanější PS3 hry pro rok 2007. Snažili jsme se vás prostě zahltit tolika informacemi, abyste se mohli rozhodnout, zda si nový herní zázrak od Sony pořídit.

Rozhodně si na PS3 budete mít i co zahrát. Pozdní start Evropě znamená bohatší nabídku her, která čítá kolem třiceti kousků. My jsme pochopitelně nemohli opomenout ty nejlahodnější. Resistance je FPS od tvůrců výtečného Ratcheta & Clanka a je vidět, že Insomniac prostě umí. Stejně jako dlouholetí vývojáři rallye her, kteří na PS3 nabídli svoje brutální závody Motorstorm. Třešničkou na dortu je pak pátý díl oblíbené bojovky Virtua Fighter 5. Ale slovo dostala nejen PS3. Pirates! na PSP i Phoenix Wright 2 pro NDS patří mezi hry, jež by vám neměly chybět, a těsně před uzávěrkou dorazila perla také pro Xbox 360 – druhý díl taktické akce Ghost Recon Advanced Warfighter.

KONZOLE U KAŽDÉ DRUHÉ TELEVIZE

Zajímavý průzkum proběhl nedávno ve Spojených státech. Zaměřoval se na počet konzolí v domácnostech. Podle jeho výsledku má některou z herních mašinek 45,7 milionů domácností, což je 41,1% všech domácností vlastnících televizi. Jedná se o 18,5% nárůst oproti konci roku 2004. Jde o velmi razantní růst, protože za tu samou dobu se počet domácností s televizí zvýšil pouze o 1,6 %. Též se zvedl počet domácností s konzolí připojenou k internetu, a to na více než 4,4 miliony. To je navíc číslo bez započítaných konzolí Wii a PS3. Jak je vidět, ve Spojených státech se videoherní zábava stává stále větší konkurencí ke sledování televize. Ovšem ne všichni na konzoli hrají, dle daného výzkumu ji velká část využívá jako domácí multimediální centrum. Bylo by zajímavé porovnat tato čísla i s ostatními regiony. A kdo ví, třeba se podobného výzkumu dočkáme jednou i u nás. I když mám pocit, že zábavné estrády a do nekonečna opakované ztřeštěné komedie se jen tak vytlačit nenechají.

72 PLAYSTATION 3

75 VIRTUA FIGHTER 5
PS3 | XBOX 360

76 RESISTANCE: FALL OF MAN
PS3

80 MOTORSTORM
PS3

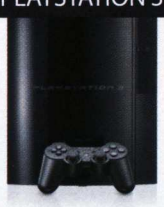
82 NEJOČEKÁVANĚJŠÍ HRY ROKU 2007 PRO PS3
PS3

84 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
XBOX 360

86 PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL
NDS

87 SID MEIER'S PIRATES!
PC | PSP | XBOX

[72] PLAYSTATION 3

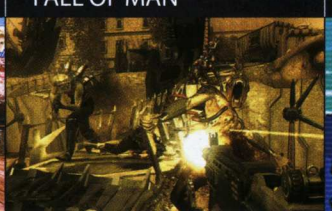


Blízká setkání s konzolí nového druhu | PS3 |

[75] VIRTUA FIGHTER 5

Nejlepší způsob, jak si dát virtuálně do nosu | PS3 | Xbox 360 |

[76] RESISTANCE: FALL OF MAN



Nadupaná akce z alternativní historie | PS3 |

[86] PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL

Ally McBealová už nefrčí | NDS |

PLAYSTATION 3

Nechť vzplanou ohně next-gen bitvy

Dlouho, nekonečně dlouho nás Sony dráždila konzolí Playstation 3. Od prvního ohlášení technických specifikací obsahujících revoluční čip Cell, přes dech beroucí ukázky her (z nichž se později velká část ukázala jako předrenderovaná videa), po opakované problémy a odklady data příchodu na trh. Evropa jako obvykle musela spolknout svoji hořkou pilulku navíc, když se konzole dočkala s takřka půlročním zpožděním za Spojenými státy a Japonskem. Ale dost už bylo čekání, toužebně očekávaný 23. březen doslova buší na vrata a je na čase se podívat i na poslední konzoli, jež má udávat tep herní zábavy budoucnosti.

Černý macatý mazel

Z velké trojky (PS3, Xbox 360, Wii) je dítko Sony nejobjemnější a zároveň nejtěžší. Papírově i nejvýkonnější, ostatně podívejte se na technické specifikace do tabulky. Od první verze představované na předloňské E3 rozměrově konzole o něco nabobtnala a změnila proklamovanou stříbrnou verzi za elegantnější černou. Tvarový design se vám může i nemusí líbit, každopádně vertikálně postavená PS3 vypadá značně majestátně a připomíná buclatý černý monolit zdobený stříbrným nápisem Playstation 3. Povrchová úprava z lesklého plastu dokáže zaujmout a navodit pocit luxusu, ale stejně jako u PSP ji hyzdí každý otisk prstu a škrábanec, což detailisty dokáže přivést k nepříčetnosti. Chcete-li si najít práci jako profesionální leštič, dočkáte se v PS3 solidního tréninkového náčiní.

PS3 shodně s Wii využívá slot-in mechaniku, která po vizuální stránce rozhodně přitáhne pozornost více než klasická výsuvná u Xboxu 360. Dle našeho názoru se s ní i snadněji pracuje. Rozhodně to platí pro vertikální polohu konzole. Otázkou je náchylnost na poškrábání medií, ale podobné mechaniky (třeba v autorádiích) se už nějaký pátek využívají, a tak se není čeho bát. Specialitku PS3 přinesla v podobě výtečného dotykového ovládání vysunutí disku a zapnutí/restartu konzole. Sice jenom detail, ale i ten naprosto jasně říká: „Jsem tady a jsem zatraceně luxusní přístroj." Celkově dokáže PS3 na první pohled zaujmout

PS3 DOKÁŽE ZAUJMOUT A ROZHODNĚ SE STANE LUXUSNÍ OZDOBOU KAŽDÉHO POKOJE

TECHNICKÉ SPECIFIKACE

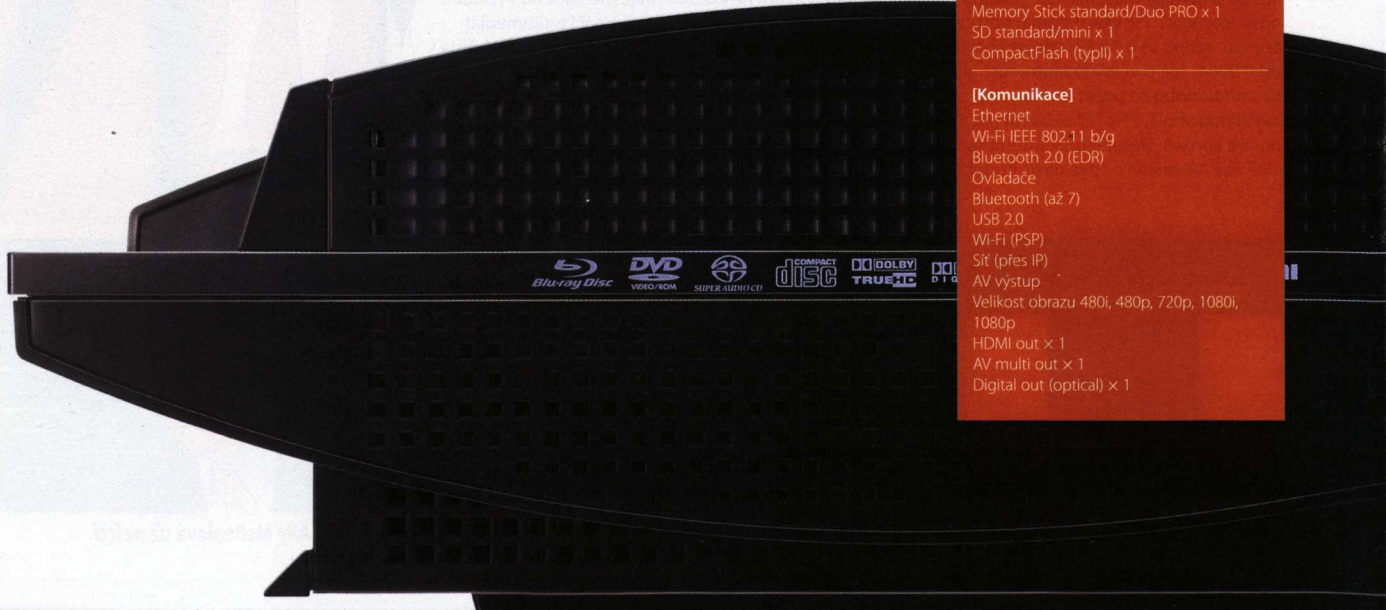
PS3 staví na svém brutálním výkonu, který leží na bedrech moderního osmijádrového čipu Cell. Jako jediná konzole též nabízí mechaniku pro disky nové generace, u Sony se jedná pochopitelně o Blu-ray

[CPU]
Cell Processor
PowerPC-base Core na 3,2 GHz
1 VMX vektorová jednotka na jádro
512 KB L2 cache
7× SPE na 3,2 GHz
7× 128b 128 SIMD GPRs
7× 256 KB SRAM pro SPE
218 GFLOPS

[GPU]
RSX @550MHz
1,8 TFLOPS výkon v plovoucí čárce
Plné HD (až 1080p)× 2 kanály
Zvuk
Dolby 5.1, DTS, LPCM atd.
Paměť
256 MB XDR hlavní RAM
256 MB GDDR3 VRAM na 700 MHz

[Systémová propustnost]
Hlavní RAM – 25,6 GB/s
VRAM – 22,4 GB/s (nejspíš 2× DDR)
RSX – 20 GB/s (zápis) + 15 GB/s (čtení)
SB – 2,5 GB/s (zápis) + 2,5 GB/s (čtení)
HDD
Odnímatelný 2,5" HDD slot x 1
I/O
USB x 4 (USB 2.0)
Memory Stick standard/Duo PRO x 1
SD standard/mini x 1
CompactFlash (typII) x 1

[Komunikace]
Ethernet
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g
Bluetooth 2.0 (EDR)
Ovladače
Bluetooth (až 7)
USB 2.0
Wi-Fi (PSP)
Síť (přes IP)
AV výstup
Velikost obrazu 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI out × 1
AV multi out × 1
Digital out (optical) × 1



Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

a rozhodně se stane ozdobou každého obývacího pokoje. A to byl dozajista i záměr Sony.

Pokud sáhnete po dražší verzi PS3 s harddiskem o velikosti 60 GB (jiná verze nebude minimálně v první fázi na našem trhu k dostání), najdete vedle diskové mechaniky nenápadná odklápějící dvířka, jež ukrývají sloty na paměťové karty – Memory Stick, SD a klasické MMC. Velkou část těla přístroje pokrývají větrací otvory indikující velké odpadní teplo a pochopitelně i tomu odpovídající výkon. Stejně jako u konkurence nenaleznete na PS3 žádné viditelné sloty na připojení herních ovladačů, a tak nic nenarušuje celistvost tvarů. Čtyři USB konektory jsou umístěny ve spodní části čela přístroje. Na zádi PS3 najdete masivní napájecí konektor, vypínač konzole, síťový RJ45 konektor, klasický audio/video známý už od PSX, kterému nově dělá společnost HDMI konektor a optický výstup.V příslušenství najdete všechnu potřebnou kabeláž plus USB-mini kabel sloužící k nabíjení ovladače Sixaxis.

Ovládací palindrom

Je škoda, že se Sony zalekla inovace ovladače a přinesla jen upravenou, bezdrátovou verzi osvědčeného Dual Shocku. Po negativních narážkách na „banán" představovaný u premiéry PS3 je to sice pochopitelné, ale podle mě v dnešní době Dual Shock (Sixaxis) ztrácí na konkurenci (zejména ovladač Xboxu 360). Z vypouklých kloboučků analogových páček sklouzávají prsty a to samé platí i pro přepracovaná tlačítka R2 a L2, která nyní spíš fungují jako triggery. Tlačítko Home je na druhou stranu dobře okopírovaný nápad, který vám kdykoliv umožní vypnout hru či konzoli a ujistit se o stavu nabití ovladače.

Zabudovaný akumulátor je pohodlné a rozumné řešení, ovšem nutnost posílat při jeho výměně celý ovladač do servisu je limitující. Bezesporu největším faux pas se stala absence vibrací, na kterou si stěžují svorně vývojáři i hráči. Naštěstí po nedávné dohodě se společností Immersion to vypadá, že se v budoucnu možná dočkáme i vibrací společně s možností nového ovládání.

Sixaxis (neboli Wii-mote Light, jak říkají někteří škodolibci) totiž dokáže detekovat náklon ovladače ve třech osách a to následně přenést do hry. Pak už jen záleží na tvůrcích, jak toho využijí. Zatím nejlépe vypadá hraní na Sixaxisu u leteckých her, jako je třeba Warhawk či Lair, kdy nakláněním ovladače měníte směr letu. V Motorstorm můžete nakláněním ovladače řídit, ale klasické ovládání je daleko lepší.

Startujeme

Po spuštění konzole, ať už pomocí ovladače či klasicky, si okamžitě všimnete několik věcí. Tou první je absolutní nehlučnost přístroje, kterou by Xbox 360 mohl závidět. To už neplatí o vydávaném teplu, které je u obou přístrojů stejně velké. Ovšem PS3 získává plusové body za integrovaný zdroj, takže nemáte žádnou separátně topící napájecí cihlu.

Start do základního uživatelského rozhraní je rychlý a mile překvapí úvodní znělka připomínající ladění symfonického orchestru – další detail, který napomáhá dojmu určitého luxusu. Menu vychází z uživatelského rozhraní známého z PSP. Sony jej pojmenovává jako XMB – cross media bar. V horizontálním pásu najdete několik základních ikon, které se po stisknutí tlačítka rozvinou do vlastního submenu – tentokrát ve vertikálním směru. Majitelé PSP nebudou mít žádný problém se v menu pohybovat, ostatní si zřejmě budou chvíli zvykat.

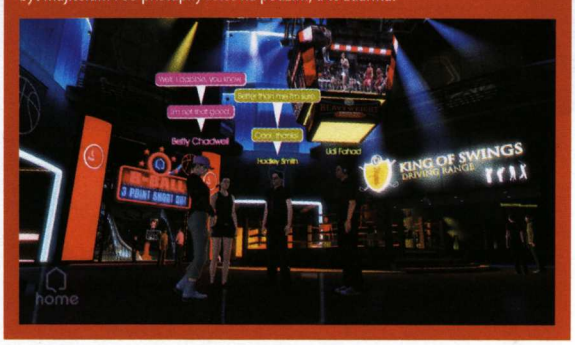
Hlavní nabídku tvoří položky Users, Settings, Photo, Music, Video, Game, Network a Friends. Jejich funkce by měla být snad každému na první pohled jasná, a tak se nebudeme věnovat bližšímu popisu jednotlivých položek.

PS3, stejně jako obě konkurenční konzole, se snaží být nejen herním přístrojem, ale též jakýmsi multimediálním zábavním domácím centrem. To znamená, že nabízí možnost prohlížet si fotografie a obrázky (JPEG, GIF, PNG, TIFF a BMP), přehrávat hudbu (MP3, AAC, WAV, CD Audio), sledovat filmy, ať už ve vysokém rozlišení na Blu-ray či v jiném formátu (omezený výběr – jen MPEG-1, MPEG-2 a MPEG-4/H.264), či třeba surfovat po internetu. K PS3 by neměl být problém připojit takřka libovolnou USB či Bluetooth myš a klávesnici, díky čemuž se nemusíte zahazovat s povedenou, ale přesto stále pomalou virtuální klávesnicí (stejná jako na PSP).

Nechybí ani online služba podobná konkurenčnímu Marketplace, která nabízí možnost stahovat ukázky her, dema, různé hry zdarma (např. Tekken: DR či Gran Turismo HD) nebo nakupovat arcade hry atd. Za největší plus beru (pro majitele PSP) možnost zakoupit si některou ze PSX her a hrát ji na svém handheldu. Na Playstation Store je vidět, že Sony nemá s podobnou službou zkušenosti, a co chvíli narazíte na nějakou ostrou hranku či nevyladěnost. Nic, co by nespravilo pár patchů v budoucnosti, ale chce to čas. A zřejmě hodně, protože Microsoft svoji onli-

PLAYSTATION HOME – VÁŠ VIRTUÁLNÍ DOMOV

Na letošní GDC (Game Developer's Conference) představila Sony novou službu nazvanou Playstation Home. Ta nabídne po vzoru Nintendo Mii možnost vytvořit si vlastního avatara. Na rozdíl od komiksového stylu Mii budou postavičky u Sony reálnější a nabídka různých vlasů, tváří, očí, oblečení a dalších doplňků daleko obsáhlejší. Svého avatara následně pošlete online do společných prostor, kde budete moci chatovat s ostatními uživateli (hlasem, obrazem, textem, gesty), domlouvat si multiplayerová klání, sledovat hromadně filmy, účastnit se různých prezentací atd. Každý uživatel navíc získá vlastní soukromý pokoj, do kterého může pozvat na návštěvu kamarády. Sony slibuje možnost lepit si na zdi plakáty s herními motivy, pouštět si hudbu na hi-fi věži, videa v televizi a vlastně se ve svém virtuálním pokojíku chovat jako v tom pravém. Součástí Home je i systém odměn podobný Achievements z Xboxu. Zde bude prezentován speciálními trofejemi z jednotlivých her. Celé to zní jako variace na úspěšný projekt Second Life. Systém Home by měl být majitelům PS3 přístupný letos na podzim, a to zdarma.



ne službu ladí už pěkných pár let, aby ji dostal tam, kde je dnes. Na druhou stranu si Sony zaslouží veliké plus za bezplatné online hraní.

Hry, to je, oč tu běží

Tvrdíme to stále a je to zde zase. Každá herní platforma stojí a padá s tituly, které pro ni vycházejí. A v tomto směru má PS3 mezery. Více než roční odstup oproti startu Xboxu 360 je evidentní. Tam, kde Sony nabízí „jen" Resistance či Motorstorm, možná i Virtua Fighter 5 (v létě bude i na Xboxu 360), má Microsoft už obrovskou nabídku podařených titulů v čele s Gears of War. Navíc ještě spoustu času zabere zkrotit dravou sílu Cellu, aby se neopakovalo, že multiplatformové hry vypadají o něco lépe na levnějším a (papírově) méně výkonném Xboxu 360.

Ostatně, když už mluvíme o té ceně, Sony nakonec příjemně překvapila. 60GB verze přístroje se bude v České republice prodávat od 23. března za 16 990 Kč. Hry budou stát 1 699 Kč.

Když si shrneme všechna pro a proti, nemůžeme vás jen tak s jásotem poslat do obchodů pro novou PS3. Rozhodně ne, pokud nemáte v srdci vypálen znak Sony. PS3 se totiž stejně jako většina konzolí potýká s počátečním nedostatkem zásadních herních titulů a dalšími drobnými problémy (především nevyladěnost online služeb). Jistě, v budoucnosti přijde Metal Gear Solid, Final Fantasy XIII a spousta dalších exkluzivních titulů, díky kterým bude stát za to si novou konzoli koupit, ale v současnosti zůstávají hlavní značky a motory úspěchu PS3 v nedohlednu. Pokud nepatříte mezi ty, kteří musí mít nejnovější technický výstřelek mezi prvními, radíme nějaký měsíc počkat. Teprve časem se ukáže pravá síla Playstation 3 a souboj konzolí nové generace se opravdu rozhoří naplno.

PS3 BEZ VNITŘNOSTÍ

Jako by nestačil pozdní start, Sony Evropanům sype ještě další sůl do ran. Alespoň tak by se dala vyložit situace, kdy je evropská PS3 novou verzí přístroje, jenž má snížit vysoké výrobní náklady. V rámci toho došlo k různým technickým úpravám, mezi nejdůležitější patří odebrání „emotion enginu" – procesoru PS2, který zaručoval plnou zpětnou kompatibilitu. Ta má být nyní zaručována softwarově. V den launche PS3 má být konzole zpětně kompatibilní se všemi hrami pro PSX a limitovaným počtem PS2 titulů, přičemž představitelé uvedli, že počet přesáhne 1 000 PS2 her. Sony se původně chlubila plnou zpětnou kompatibilitou s předchozími platformami, ale jak je vidět, zřejmě se nejedná o až tak zásadní funkci přístroje. Pochopitelně absence „emotion chipu" není nějakým specifikem evropské PS3, ale globální změnou – už teď se vyrábějí pro japonské a americké konzole s novou revizí.

PS3 SE SNAŽÍ BÝT NEJEN HERNÍM PŘÍSTROJEM, ALE TÉŽ MULTIMEDIÁLNÍM ZÁBAVNÍM DOMÁCÍM CENTREM

PLAYSTATION 3

8,6

VERDIKT

- Potenciálně fascinující výkon
- Online hraní zdarma
- Tichý chod
- PSX hra pro PSP
- Blu-ray mechanika

- Slabá nabídka her
- Nevyladěná online služba
- Vysoká cena konzole i příslušenství
- Sixaxis bez vibrací
- Chudší příslušenství v základním balení

Pravděpodobně nejvýkonnější konzole současnosti, která ovšem potřebuje ještě pár měsíců, aby v sobě probudila svoji sílu naplno a odstranila otravné nedostatky. Roční odstup od Xboxu 360 se ukazuje jako poměrně velká nevýhoda.

INFO

[Žánr] Bojovka
[Výrobce] Sega AM2
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.sega.com/vf5/
[České fanstránky] www.virtuafighter.cz
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PS3

KONKURENTI:
Tekken 5: Dark Ressurection **8,6**
Soul Calibur 3 **8,7**
Virtua Fighter 4 Evolution **8,6**

VIRTUA FIGHTER 5

Jak propracovaná může hra být, aby byla hratelná?

Pokud bych měl VF5 recenzovat jedinou větou, zněla by: „Tváří se jako VF4, ale ve vylepšené a zároveň zjednodušené formě." Proč? Virtua Fighter série byla vždy považována za vrchol mezi hardcore 3D bojovkami. Jednotlivé tituly byly dokonale propracované, vyvážené a neskutečně složité na zvládnutí. Tam, kde vám u Tekkenu stačil na naučení se hry rok, jste jich zde potřebovali několik.

A to byl kámen úrazu. Prakticky každá sebenebezpečnější situace měla na provedení náročné, leč účinné univerzální řešení. Někdy bylo potřeba například za 1/3 sekundy zmáčknout postupně 4 různé směry a 4 kombinace tlačítek (toto není přehnané, jedná se o klasickou EQTEG situaci, kterou mají profesionální hráči dokonale zvládnutou), ale jejich správné provedení vás činilo téměř nezranitelnými. Zde byl také hlavní rozdíl mezi normálním a špičkovým hráčem – obyčejný člověk neměl nejmenší šanci profesionály porazit.

To se ve VF5 změnilo. Jistě, složité obranné techniky jsou ve hře stále přítomny, ale jejich účinnost byla systémovými změnami snížena. Co naopak bylo posíleno, jsou možnosti postavené na principu risk/zisk. Pokud správně odhadnete soupeře a jeho akce, můžete z toho získat mnohem více než v předchozích dílech.

Ovšem změny v systému nejsou jedinými novinkami. Nemá cenu vyzdvihovat grafiku, která nabízí jeden z nejlepších vizuálních zážitků současnosti. I hudbu lze odbýt stručným konstatováním, že se změnila v monumentální melodie ve stylu Soul Calibur. Za zmínku však určitě stojí možnosti úpravy vzhledu postav.

Ty se poprvé objevily ve VF4, odkud si je „vypůjčil" i Tekken 5 či Soul Calibur 3. Posledně jmenovaný je skvěle rozvinul v módu, kde měl hráč možnost vytvořit si vlastní postavu. VF5 se těmto možnostem blíží natolik, nakolik je to jen možné – nemůžete sice měnit obličej postavy a nemáte na výběr z tak široké škály předmětů, ale ve výsledku si můžete svou postavu přizpůsobit téměř libovolně. Každý bojovník má čtyři základní kostýmy a desítky předmětů, barev či účesů, které lze obměňovat. Ve výsledku často ani nepoznáte, že proti sobě na obrazovce stojí například dva Akirové.

Další novinky? Zejména dvě nové postavy – Čiňanka Eileen bojující stylem drunken monkey a skrček El Blaze a jeho mexický styl Lucha Libre. Obě postavy vynikají vysokou rychlostí útoků, ale tam, kde Blaze sází na silné přehozy a údery, se Eileen spoléhá na neuvěřitelnou variabilitu. Je totiž specifická tím, že má k dispozici velkou škálu útočných sérií, které může přerušit speciálními tahy. Ty se pak neprovádějí jako samostatný útok, jak bývá zvykem, ale animačně i herně se plynule navážou na předchozí akce. Věřte mi, že tahle postava vám v rukou zkušeného hráče udělá ze života peklo.

VF5 se ve výsledku co do hratelnosti přiblížilo Tekkeň stylu, zachovalo si ale tradiční rysy celé série a svůj styl. A výsledek? Hardcore fanoušci si příliš nestěžují, ostatní změny vítají.

HARDCORE FANOUŠCI SI NA ZMĚNY NESTĚŽUJÍ, OSTATNÍ JE VÍTAJÍ

Martin Boček, šéfredaktor Doupě.cz
Štěně je jen demoverze dítěte

NEJLEPŠÍ HRÁČ? 13 LET STARÝ

Chibita, vlastním jménem Eiji Komatsu, je asi nejznámější hráč Virtua Fightera. S dráhou profesionála začal v roce 1994, když mu bylo pouhých 13 let. Na vrcholu kariéry byl v době VF4 Evolution, kdy platil za nejlepšího hráče VF na světě. Dnes již patří „jen" mezi elitu, ale stále mu náleží titul „nejvariabilnější hráč VF". Jakmile jednou uvidíte jeho zápasy, poznáte jej a jeho styl vždy – je precizní, překvapivý, svižný a především stylový. Právě jeho stylovost a schopnost dělat věci, které jiní považují za nemožné, je tím, co z něj dodnes činí jednu z nejoblíbenějších VF celebrit.

www.chibita-lion.jp

VIRTUA FIGHTER 5 **9,1**

VERDIKT

- Skvělá grafika
- Zábava na dlouhé roky
- Hratelnost sérií vlastní
- Velkorysé možnosti úpravy vlastní postavy

- Příliš málo revolučních změn
- Slabý tréninkový mód
- Nemožnost přenášet hráčské profily
- Trampolínový efekt při nárazu o zem

Nejpropracovanější nemusí vždy znamenat nejlepší, jak si ostatně uvědomili i tvůrci VF5. Zkombinovali to nejlepší z minulého dílu s tím nejlepším z Tekkenu a… máme tu skvělou hru, která nejen že sedne milovníkům VF, ale jež dává šanci i nováčkům.

RESISTANCE: FALL OF MAN

Nová konzole potřebuje čerstvou krev. PS3 ji v podobě Resistance dostává

Divím se producentům, kteří stále najdou dostatek sil prokousat se nabídkami katastrofických scénářů o osudu lidstva, alternativní historii a jednom muži, který zastíní zbytek souputníků. Divím se hráčům, kteří v příbězích o zkáze lidstva stále nevidí řadu paralel s tituly, které již dávno prošly jejich mechanikami. Divil jsem se i zájmu o Resistance: Fall of Man do okamžiku, kdy jsem sám vkročil na bojiště druhé světové války, která je vším, jen ne tím, co už dobře známe.

Historie vzhůru nohama

Stačí jen okamžik a pochopíte, že jakkoliv se média pouštěla do srovnání s Gears of War, tvůrci Resistance si svou vizi válečné střílečky představovali odlišně. Jejich alternativní historie je uvěřitelná: na obrovských bojištích druhé světové války rozehrávají za pomoci velkolepé prezentace divadlo, v němž dokáží zvolnit, vybízí-li k tomu dění na obrazovce, stejně jako před hráčem rozpoutat nevídané peklo plné ultimátních efektů. Bohužel, to je také konec cesty, kterou se tvůrčí tým Insomniac Games rozhodl ujít.

Resistance neopouští hranice žánru, je v mnoha ohledech neoriginální a jen symbolicky přimíchává do koktejlu hratelnosti vlastní nápady.

Resistance se odehrává v době druhé světové války, kterou ale v mezích, jež známe z učebnic historie, ukončil ruský biologický projekt. Představuje nám bytosti Chimera, vzniklé mutací obyčejných lidí, jež se jako mor rozšířily po zemích Asie a Evropy. Americká vláda vysílá své vojáky, aby se v Anglii setkali s konvojem, ten ale na místo setkání nedorazí. Místo toho jsou netušící jednotky konfrontovány s nepřítelem, o němž nic konkrétního nevědí, a řada z nich je infikována – včetně vaší maličkosti. Nathan Hale, hráčovo alterego, zůstává vůči infekci imunní – nebo se tak alespoň jeví.

Výprava příběhu sází na osvědčené mechanismy, kdy nás prostřednictvím osob, jež přišly s Halem do styku, postupně seznamuje s neznámým nepřítelem. Dozvídáte se o jeho slabinách nebo tajné zbrani, kterou stále drží v rukou zbytky anglické armády, hlavní hrdina však stále zůstává jen nezajímavou figurkou. Nemluví, chybí vývoj jeho charakteru, zapomeňte na možnost ztotožnit se s jeho osudem. Přesto zaujme pečlivě a pomalu volená výprava, o jejíž efektivitu se starají dokumentární filmy, přibližující aktuální dění a dny, které mu předcházely.

DOUPĚ HRA MĚSÍCE KONZOLE 3/07

> „KOMBINOVÁNÍ ZBRANÍ A JEJICH PEČLIVÝ VÝBĚR ZDE MÁ SMYSL

Ohromení přichází nečekaně

Resistence přitom zůstává hrou, kterou můžete po uchopení ovladače okamžitě hrát. Nic se nemění na zažitých formách ovládání a přidána byla jen špetka nápadů: jeden z druhů nepřátel odlepíte ze svého obličeje jen rychlým zatřesením Sixaxis ovladače, jindy jím uhasíte oheň z těla hrdiny. Tím, co překračuje hranici průměru ve prospěch nápaditého zážitku, je kombinace čtyř faktorů: umělé inteligence, arzenálu

INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce] Insomniac Games
[Vydavatel] SCEA
[Distributor v ČR] Sony Czech
[Homepage] www.2kgames.com/pirates/psp/
[Cena] 1 699 Kč

PLATFORMA: PS3

KONKURENTI:
Gears of War **9,3**
Half-Life 2 **9,3**
Halo 2 **9,7**

SOUBOJ TITÁNŮ
RESISTANCE vs. GEARS OF WAR

[PŘÍBĚH A VÝPRAVA]
Jakkoliv Gears of War vítězí v otázce in-game animací a navození pocitu, že jste součástí reálného boje (bod pro dialogy), Resistance ztrátu dohání správným dávkováním animací i dokumentárních filmů. [Vítěz] **Remíza**

[GRAFIKA]
Ani masivní a uvěřitelné prostředí s řadou detailů nepřekryje nedostatky v oblasti animací, objektů a postav, jejichž ztvárněním Gears of War svého soka překonává. [Vítěz] **Gears of War**

[ZBRANĚ]
Nejsilnější disciplína svěřence PS3. Nápaditý a rozsáhlý arzenál sází na nové, stejné jako osvědčené prvky, zatímco Gears of War se téměř striktně drží standardů a neinovuje. Není to chyba, Resistance přesto nutí hráče arzenál obměňovat: budete to dělat často a především rádi. [Vítěz] **Resistance**

[ATMOSFÉRA]
Jakkoliv je Resistance v singleplayerové části delší a prezentace velkých a uvěřitelných bojišť působivá, zážitek z hraní je v Gears of War ještě intenzivnější a téměř bez hluchých míst. Navíc slibuje i online kooperativní mód. [Vítěz] **Gears of War**

[MULTIPLAYER]
Přestože v naší redakci vítězí Gears of War a intenzivní bitky v úzkém kruhu, kterým na šťavnatosti nikterak neubírá ani omezení osmi hráčů, přiznáváme, že číslo až 40 hráčů v Resistance má zvuk. Volba je v tomto případě na vás. [Vítěz] **Remíza**

Kamil Gric, šéfredaktor
Jeho hlava byla rozpůlena na dvě půlky – jedna ale stále patří Doupěti

zbraní, věrohodného prostředí a již zmíněné prezentace.

Ohromení přichází nečekaně. Nacházíte se uprostřed místnosti, v níž jsou rovnoměrně rozmístěny překážky, a rychlých pohybem se snažíte překvapit nepřátele. Ti ale obíhají předměty, schovávají se, v odstupech využívají výhod přesily a člověk ztrácí pocit z „umělosti" jejich inteligence. Jenže ten se v dalších chvílích navrátí. Místy budete konfrontováni se skupinkou zničehonic se objevivších nepřátel (bug), jindy vaše zvýšená aktivita láká téměř všechnu nepřátelskou palbu, zatímco zbytek spojeneckých vojáků je považován za neškodné (žel bohu naprosto po právu – fungují sice jako důležitý bod pro budování válečné atmosféry, spolehnout se na ně ale nemůžete). Navíc řada nepřátel je neschopná v boji na blízko, jindy je dokáže váš rychlý pohyb dezorientovat apod.

Nic z toho ale nevadí. Jakkoliv je nelogické, že s sebou můžete nosit libovolný počet zbraní, je jejich arzenál nečekaně nápaditý – plný zbraní lidských i nepřátelských – a je to právě tento prvek, který dodává hře na nápaditosti. Po dlouhé době jsem měl právě v Resistance pocit, že kombinování zbraní a jejich pečlivý výběr má smysl.

Nejde jen o zpestření hratelnosti – k tomuto přístupu jste nuceni. Uvěřitelné prostředí měst nebo interiérů budov z 50. let sice začíná být v pozdějších fázích hry monotónní (což lze říci také o nepřátelích, když vás téměř celou hrou provází především jejich základní forma – hybridové), přispívá ale k oživení hratelnosti. Budete s brokovnicí pobíhat v úzkých chodbách, ale také z dálky odstřelovat zástupy nepřátel, které by vás v boji tváří v tvář rozsápaly, stejně jako využívat výhod specifických zbraní proti nestandardním protivníkům a bossům. Variabilita jednotlivých misí vzrůstá také díky situacím, v nichž usednete do některého z vehiklů, zastoupených např. tankem nebo džípem.

OSTATNÍ
LAUNCHOVÉ TITULY

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

Když jsme poprvé usedli za volant monopostu formule 1 v připravované Formula One Championship Edition, ptali jsme se sami sebe, kde jsou změny a citelná vylepšení ve prospěch hratelnosti. Jinak masivní základy jedné z cenných exkluzivit japonské Sony nejsou v nové hře pro PS3 tak pevné jako v minulosti. Naštěstí je obepíná pozlátko v podobě vytříbené grafiky, z níž ohromí především efektní dešťové srážky, zachycují se na helmě nebo kameře. Drastický nedostatek v podobě neaktuálních soupisek (využívajících již téměř rok staré podklady) zde nahrazuje přístupnost hry masám: řada pomocníků pro stabilizaci monopostu, chránící hráče od přetáčivosti nebo nedotáčivosti monopostu, čára linoucí se po trati, ukazující nezkušenému hráči ideální jízdní stopu, to vše nováčkům sympaticky ulehčí vstup do hry. Nic ale nebudou mít zadarmo a obtížnost v dalších fázích hry stoupá, často však až příliš strmě a nevyrovnaně. Zachycení závodního víkendu je realistické, s množstvím nezábavného testování, které odpovídá realitě. Horší je to s prezentací hry, která by si u královny motoristického sportu zasloužila propracování řady detailů, na něž vývojářům jednoduše nezbyl čas.

INFO
[Žánr] Závodní simulace
[Výrobce] Liverpool Studios
[Distributor v ČR] Sony Czech
[Homepage] Není
[Cena] 1 699 Kč
PLATFORMA: PS2, PS3, PSP

VERDIKT 7,5

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Uběhlo jen několik měsíců od dění Genji: Dawn of the Samurai a Yoshitsune, malý nadějný bojovník klanu Genji, se vrací domů znovu bojovat o čest svou a svého klanu. Genji: Days of the Blade, ač přítomen už v době launche PS3 v USA a Japonsku, ukazuje výkonnostní možnosti konzole – hráče na první pohled okouzlí detailním prostředím, propracovanými charaktery a detailními animacemi, které doplňují jinak opakující se kombinaci boje a plnění hádanek. Dle předpokladů zde netvoří příběh samostatnou rovinu dění, která vyčnívá nebo alespoň stojí po boku herního dění: ve skutečnosti je pouhým pojítkem a motorem, který vás žene k dalším a dalším bitvám. Jakkoliv potěší řada detailů jako nové schopnosti (Yoshitsune například dokáže transformovat vojáky v démonické bojovníky s růžovým krystalem, trčících z jejich těl) nebo jednoduché ovládání, s nímž se hráč sžije během deseti minut, najdeme v jádru hry mnoho prohnilého. Genji: Days of the Blade sráží k zemi pevná kamera, která komplikuje plnění puzzlů, design levelů, jemuž chybí výraznější nápady, nebo repetetivní boj, který dokáží zpestřit pouze náročnější bitky s bossy.

INFO
[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Game Republic
[Distributor v ČR] Sony Czech
[Homepage] Není
[Cena] 1 699 Kč
PLATFORMA: PS2, PS3, PSP

VERDIKT 6,0

[HYBRIDOVÉ]
Troška detailního pozorování a všimnete si, že modely postav nevypadají nijak zázračně

[CESTOU NECESTOU]
Koridory jsou výjimkou: hlavní akce se odehrává na velkých prostranstvích

EVROPSKÁ VERZE S NOVOU PORCÍ ZÁBAVY

Dvojice aktualizací a ta první hned při evropském startu. Takový je příslib updatů, k nimž se zavázali tvůrci. 23. března bude uvolněna dvojice módů Assault a Team Conversion, jež bude s dvouměsíčním odstupem následovat nová porce multiplayerových map. To vše s příslibem až 40 hráčů v jediné bitvě. Cena přídavků zatím nebyla zveřejněna.

Když chybí vibrátor

Chybějící vibrace u Sixaxis ovladače se nicméně negativně podepsaly na ztrátě pocitu z ohrožení, dostanete-li se do nevyrovnaného křížku s nepřáteli. Zdraví mizí rychle a kromě ukazatele v levém dolním rohu obrazovky, který budete sledovat často a pozorně, chybí navození dojmu, že další rána může znamenat vaši smrt – což se řadě střílečekdaří jednoduchým a levným způsobem (např. násilnými grafickými efekty, které zde prakticky absentují). Indikátor zdraví je v Resistence specifický také rozdělením na čtyři části, jež se automaticky doplňují. Pokud však vaše zdraví poklesne o úroveň níže, doplní se pouze ta – a k úplnému vyléčení dojde pouze po nalezení cizáckého séra.

Pokud jste pochopili, že Resistance nenabízí v otázce hratelnost nic než jen dravější verzi válečných střílečekgratulujeme vám. Jste na správné cestě. Pro rozhodnutí, zda je či není Resistance tou pravou volbou pro vás, ale potřebujete další informace. Například zpracování. Novogenerační grafika už dávno ztratila punc exkluzivity (to, co se před rokem zdálo být ohromující, dnes vypadá „jen" lákavě), Resistance nicméně zůstává vizuálně přitažlivou podívanou. Mohli bychom hovořit o prostředí, které často až nápaditě připomíná Half-Life 2, hratelnost zase v mnoha momentech svádí ke srovnání se sérií Halo, která podobně jako Resistance vsadila na akci, bez zbytečného balastu a nutných inovací okolo. Technologicky přesto nebylo vše zvládnuto na jedničku. Zamrzí neočekávané poklesy framerate, špatné nasvícení mnoha scén a člověku v animacích dojde, že technologický základ hry zaostává za konkurenčním Unreal enginem 3. Na rozdíl od mnoha dalších her z první vlny však Resistance odsýpá nejen při hře, ale i při čekání na další lokace – loading je téměř bleskový a bez zbytečných průtahů.

Dojem ze hry je ale do velké míry dán vaším přístupem k ní. Nadšení z prezentace, lákavého vzezření a rychlého spádu hry je přímo úměrné požadavkům. Slovíčko next-gen mnohým z nás neslibovalo jen posun v technickém zpracování, ale i nové prvky v hratelnosti, proč to neříct přímo: „novogenerační" zážitek. Budu-li nekompromisní, zůstává Resistance: Fall of Man jen nadupanější verzí akčních střílečektypu Call of Duty. Neposouvá žánr vpřed, stejně jako v otázce prezentace přece jen prohrává s velkým rivalem, Gears of War pro Xbox 360. Přesto nabízí více než deset hodin strhující akce, která je díky kombinaci prostředí, zbraní a slušné umělé inteligence nápaditá a téměř bez chyb. A to není málo.

RESISTANCE: FALL OF MAN **8,5**

VERDIKT

- Poutavý singleplayer o 12 hodinách
- Nápaditý arzenál zbraní
- Uvěřitelné prostředí
- Povedená výprava
- Multiplayer až pro 40 hráčů

- V mnoha ohledech neoriginální
- Chybí prokreslení postav
- Vizuálně přitažlivé, nikoliv ohromující

Vynikající akce, která v řadě aspektů jen těžko mohla být lepší. Přesto se člověk neubrání dojmu, že stačilo málo, pár skromných nápadů nebo méně zbytečných chyb, a mohli jsme svírat první ze skvostů se znakem PS3.

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

99,90
119 Sk

Nejlevnější herní časopis s DVD

Více na http://predplatne.cpress.cz

vydává mediální dům
www.cpress.cz

computer press

[FRAJÍREK]
Hele mami, bez držení!

[KOLO NA KOLO]
V Motorstormu nikdy nejste bez společnosti

INFO
[Žánr] Arkádové závody
[Výrobce] Evolution Studios
[Distributor] SCE
[Homepage] www.motorstorm.com
[Cena] 1 699 Kč

PLATFORMA: PS3

KONKURENTI:
Ridge Racer 7 **7,8**
Formula One ChE **7,1**
NFS Carbon **8,8**

MOTORSTORM

Vítejte na festivalu drsné hudby, rychlých kol a bahna

Milujeme bahno. Vážně. V lázních vám z něj dávají léčebné zábaly. Z bahna si můžete uplácat hrneček nebo vytvořit jinou keramiku. V bahně, a to je nám na něm asi nejsympatičtější, se pořádají lechtivé zápasy spoře oděných děvčin. No, a v neposlední řadě si ho užijete spoustu při závodění v adrenalinem prosáklé hře Motorstorm.

Tvůrci z Evolution Studios mají letité zkušenosti s rallye závoděním v sérii WRC, které nyní ovšem zúročili pro úplně odlišný styl hry – místo věrné simulace absolutně šílená arkádovka. A zatraceně zábavná. Motorstorm vás zavede do Monument Valley na jakýsi bizarní závodní festival. Stany, zástupy bavících se lidí, hlasitě dunící hudba a především spousta jezdců s pestrými závodními stroji. Mezi nejzářivější drahokamy v koruně Motorstorm patří obrovský rozsah strojového parku. Motorky, čtyřkolky, buginy, offroady, rallye závoďáky, tahače… je toho spousta. Každý typ se liší nejen svojí hmotností a rychlostí, ale též terénem, v němž se mu jede nejlépe. S rychlými mrštnými motorkami se prosadíte na extrémně členitých tratích, kde strávíte více času ve vzduchu než v pevném kontaktu kol se zemí. S masivními tahači si zase hledejte rozbahněné cesty, na kterých nemají konkurenci. A mohl bych pokračovat také u ostatních.

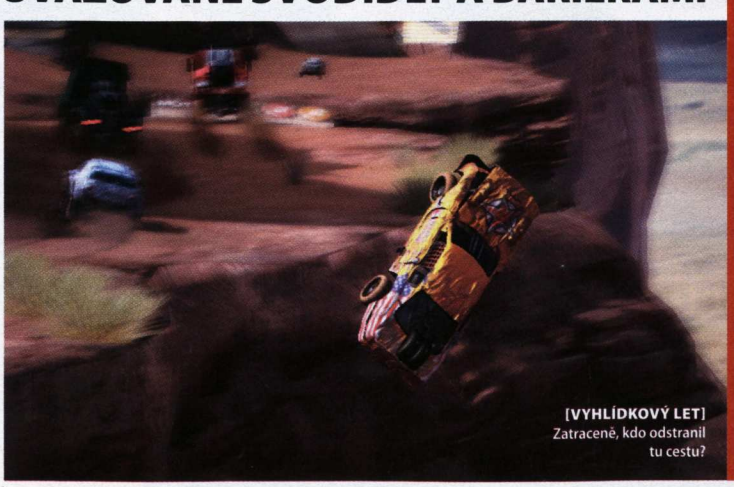
Přes hory přes doly

Rozdílnost jednotlivých vozítek umocňují nápaditě navržené tratě. Zapomeňte na nudné okruhy svazované svodidly a ochrannými bariérami. Teprve Motorstorm vám dá křídla. A to místy opravdu až nechutně doslova, třeba když si to řežete příliš rychle po náhorní plošině a motáte se moc blízko okraje. Každá trať ve hře je unikát a nabízí spoustu různých odboček, zkratek a vedlejších cest. Valná většina z nich kombinuje i rozdílné povrchy, takže pokud to myslíte s vítězstvím vážně, volte cestu podle svého vozítka.

Možná si myslíte, že Monument Valley zrovna neskýtá rozmanité prostředí, všude samé bahno, písek a prach, či jen bahno a bahno nebo písek a písek. Není tomu tak. Navíc narazíte na kombinaci prach a kamení. Ale dost legrácek. Jednotlivé závodní tratě jsou značně rozdílné, i po vizuální stránce. Jednou si to ženete po horských výšinách, až odletující světlý písek pomalu zastírá obzor, jindy se řítíte po dně údolí plného rudého štěrku a snažíte se vyhýbat hustě rozesetým kamenům, jež by i z vašeho tahače nadělaly hromadu krabiček na sardinky. Další trať vás zase zavede do úžlabiny doslova přecpané mazlavým bahnem. Tvůrci si jednoduše vyhráli. Bohužel Motorstorm nabízí tratí pouze osm, což je značně omezený počet.

V kombinaci s chudou nabídkou módů se jedná o silný políček do tváře zábavnosti. Hra pro jednoho hráče se omezuje na sérii opakujících se závodů, ve kterých musíte dojet na prvním až třetím místě. Občas si odemknete nové vozidlo či novou trať, ale mezitím se musíte prokousat hromadou velmi podobných závodů. Na dané trati musíte závodit s jiným typem vozidla, což jízdu a taktiku docela ozvláštňuje, ale bohužel se dotírajícímu stereotypu nevyhnete. Naštěstí tu je online multiplayer až pro 12 hráčů, který arkádovým závodům perfektně sedne. Postrádáme ale split-screen, jenž by umožnil hru více hráčů u jedné obrazovky.

ZAPOMEŇTE NA NUDNÉ OKRUHY SVAZOVANÉ SVODIDLY A BARIÉRAMI


[VYHLÍDKOVÝ LET]
Zatraceně, kdo odstranil tu cestu?

DĚLÁME TO POŘÁDNĚ

Borci z Evolution Studios se do vývoje Motorstorm rozhodně opřeli pořádně. Když se rozhodli zasadit hru do Monument Valley, hned si zavázali své vývojářské botky a vyrazili do Arizony. Na místě si najali průvodce z kmene Navajo, jenž jim nabídnul naprosto neomezený přístup do této přírodní nádhery. Následně si najali špičkovou leteckofilmařskou firmu, aby si vše natočili pěkně v HD. Dokonce spolupracovali s mužem, který fungoval jako letecký koordinátor u filmů, jako Piráti z Karibiku, Black Hawk Down, Serenity a spousta dalších. Že výsledek stál za to, se můžete přesvědčit v Motorstormu v menu Extras, kde najdete tyto záběry z leteckého natáčení, především se ale o tom přesvědčíte při samotném hraní.

DOUPĚ
Video najdete na DVD 2/07

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

[ČTYŘKOLKA]
Čtyři kola má, ale není to auto, co to je?

OSTATNÍ
LAUNCHOVÉ TITULY

Hezčí bahno jste neviděli

Škoda, protože jinak jsou Motorstorm chytlavými závody, při kterých pomalu cáká adrenalin z uší. Snažíte se vymáčknout ze své mašiny maximum, využíváte přídavné turbo na doraz, ale zároveň dáváte pozor na každou terénní nerovnost a ukazatel zahřívání motoru. Stačí moment nepozornosti a přehlédnutý skok vás katapultuje vstříc pevné skále či hluboké propasti. Stačí moment nepozornosti a turbem notně přehřátý motor vybuchne jako pouťový balonek. Do toho na vás troubí protivníci, snaží se vás namáčknout na překážky, a když se jim podaří vás předjet, neodpustí si obhroublé gesto. Prostě drsné závodění, jež dokáže zrychlit tep až do nebezpečných hodnot.

Intenzivní zážitek navíc umocňuje neskutečně detailní a líbivá grafika. Pravda, nemůže se rovnat renderům prezentovaným na E3, ale většina z nás si již zvykla, že tvůrci (a vydavatelé) mlží a občas lžou, jako když tiskne. Přes to ale marně hledám závody, které by vypadaly v současnosti lépe. Dopravní prostředky jsou vymodelované detailně od prvního do posledního šroubku. Na tratích se můžete potkat až s patnácti protivníky, což je úctyhodné číslo. Každý okruh je navíc velmi rozsáhlý, detailní a plný objektů, z nichž většina se dá zničit. Celkově si s fyzikou tvůrci vyhráli, auta se ve stylu Burnoutu rozpadají na hromady nepojízdného šrotu, jezdci sestřelení z motocyklů povlávají vzduchem poslušni rag-doll modelu. Pravda, grafika má slabší místa, toporné diváky, občasné prolínání textur a tak podobně, ovšem výsledný dojem zůstává více než pozitivní.

V kombinaci s licencovanými skladbami, kde narazíte třeba na Slipknoty či Nirvanu, a vydařenými zvukovými efekty nemá celková prezentace takřka hry chybu. Už tak intenzivním závodům dodává ještě něco navíc, co vás pomalu nutí utírat si z čela pot a sypat písek z bot. Celkově se rozhodně jedná o velmi vydařenou a intenzivní závodní zábavu a rozhodně perfektní launchovou hru, ale chybí ten pověstný kousek, který Motorstorm dělí od pocty nezapomenutelné herní klasiky.

MOTORSTORM 8,2

VERDIKT

- Adrenalinová zábava
- Bohatý vozový park
- Kvalitní prezentace
- Výborná fyzika

- Chudá nabídka pro jednoho hráče
- Pouze online multiplayer
- Částečná nevyváženost
- Málo tratí

Brutálně zábavné off-roadové závody s pestrou nabídkou vozidel a nápaditými tratěmi sráží k zemi slabá nabídka herních módů.

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Série Untold Legends se pomalu stává jakousi vývařovnou, schopnou Sony zajistit další titul, kdykoliv je třeba. Snad urážlivé, nicméně pravdivé tvrzení – po dvojici titulů pro PSP přichází série s novým dílem Dark Kingdom také na PS3, aby zde nabídla nulovou porci novinek, na poměry PS3 jen průměrné grafické zpracování a opakující se herní dění. Trojice hlavních hrdinů, z nichž si můžete na samém počátku vybrat, je konfrontována s RPG prvky: bojujete, získáváte zkušeností body a všechno dál se již odvíjí podle známého scénáře. Jakkoliv je potěšující herní doba, které přerůstá dnes již magickou hranici deseti hodin, stereotyp se zde dostavuje poměrně brzo: a kromě zpočátku zábavného, později již frustrujícího boje chybí Dark Kingdom prvky, které by vás ke hře připoutaly. Nic na tom nezmění ani druhý hráč, jenž se může k vaší výpravě připojit, neboť potencionální výhodu negativně „dorovnává" nepovedený online režim pro 4 hráče, kdy musíte mimo jiné používat zvlášť postavu pro online a offline režim. Dojem ze hry nedokáže zachránit ani technické zpracování. Zvukové efekty hravě překonají vizuální stránku, jež volá ke srovnání s tituly pro Playstation 2, nikoliv jeho nástupce. Prostředí je v porovnání s Genji málo detailní, animace postav nepovedené a nerealistické, a tak bychom mohli pokračovat dál a dál. Dark Kingdom si své zastánce najde pouze mezi fanoušky série, kteří se smíří s přítomností nulových změn a inovací.

INFO
[Žánr] Akční RPG
[Výrobce] Sony Online Ent.
[Distributor v ČR] Sony Czech
[Homepage] darkkingdom.station.sony.com
[Cena] Neoznámeno
PLATFORMA: PS3

VERDIKT 5,6

RIDGE RACER 7

Dlouho čelilo Namco poznámkám ze strany médií, podle nichž je Ridge Racer 7 pouhou kopií šestého dílu, který loni vyšel na konkurenčním Xboxu 360. Nutno podotknout, že pokud by měla pravdu, byl by kopií více než podařenou: a navíc přinášející řadu doplnění a detailů v čele s úpravou automobilů nebo online závody. Kdo však již sérii zná z některé z předchozích inkarnací, bude také na PS3 jako doma: nezměněn zůstal styl divokých driftů, kdy v zatáčkách téměř ztrácíte kontrolu nad vozem, abyste na rovinkách aktivováním nitra rozpoutali pravé rychlostní peklo. Tvůrci navíc dotáhli k dokonalosti pocit rychlosti, který je díky vysoké framerate (a bez náhodných výkyvů) nejsilnější v historii série. Také při pronásledování soupeřů nyní přichází novinka: jste-li těsně za protivníkem v závětří, využíváte aerodynamické výhody a váš automobil je schopen rychleji akcelerovat. Do hry se tím vnáší další prvek, stejně jako trocha potřebné taktiky. Jak již navíc bylo řečeno, dvě nejzřetelnější změny přicházejí v oblasti úpravy automobilů a online módů až pro 14 hráčů, jejichž zábavnost graduje v týmových bitvách. A podobnost s šestým dílem pro Xbox 360? Bohužel, Namco rezignovalo na přípravu nových tratí a téměř všechny okruhy, na které v sedmičce narazíte, byly už v předchozím dílu.

INFO
[Žánr] Arkádové závody
[Výrobce] Namco Bandai
[Vydavatel] Namco Bandai
[Distributor v ČR] Sony Czech
[Homepage] www.namcobandaigames.com/games/ridgeracer7
[Cena] 1 699 Kč
PLATFORMA: PS3

VERDIKT 7,8

NEJOČEKÁVANĚJŠÍ PS3 HRY ROKU 2007

Boj na poli exkluzivních titulů se vyostřuje. Microsoft vytáhnul do boje s agresivní politikou a bezednou peněženkou a Sony, zaměstnána dokončováním PS3, znenadání ztratila exkluzivitu u řady titulů. Stále však zůstává mnoho důvodů, proč by právě Playstation 3 měla být vaší vyvolenou – v následujících řádcích zmíníme čtyři exkluzivní hry roku 2007, které nás mají přesvědčit o výjimečnosti poslední z nové generace herních konzolí.

AKCE Z POHLEDU TŘETÍ OSOBY

DEVIL MAY CRY 4

Devil May Cry je jednou z nejzběsilejších a nejdravějších akčních her všech dob. Aby také ne, když v hlavní roli představil drsného lovce démonů, který metá salta, pobíhá po stěnách a celkově velmi vesele popírá zákony gravitace, zatímco ještě stíhá masakrovat svým obrovským mečem a párem pořádných bouchaček zástupy pekelných zrůd. Když si přidáme bílé vlasy a dlouhý červený kabát, musíme prostě říct, že Dante je „cool". Zatraceně, Dante je natolik „cool", že kdybyste se ho pokoušeli olizovat, přimrzne vám k němu jazyk.

Čtvrtý díl sice nabídne nového hrdinu jménem Nero, ale i na něm se takřkajíc vytváří jinovatka. Nero patří do takzvaného „Order of Sword" (Řádu meče), podle kterého se Dante chystá otevřít brány pekla a musí být zastaven. Devil May Cry 4 tak slibuje zajímavou dějovou linku plnou nápaditých zvratů. Už samotná idea boje proti oblíbenému hrdinovi zní nesmírně atraktivně a tvůrci slibují možnost hrát za obě postavy.

Hratelnost staví na osvědčené koncepci prvního a třetího dílu (dvojka byla propadák), do které tvůrci nasypou fůru nových nápadů. Nejzajímavěji zní informace o Nerově démonské ruce, jež má nabídnout pár zajímavých triků. Nová konzole nabízí obrovský prostor i pro pečlivě nablýskanou grafiku a podle prvních herních ukázek je na co se těšit. Původně se měl stát Devil May Cry 4 členem listu her určených pro evropský start PS3, ale nedávno si tvůrci vzali čas navíc a posunuli datum vydání na letošní podzim.

INDEX OČEKÁVÁNÍ 9,0

STEALTH AKCE

METAL GEAR SOLID 4

Bezesporu nejbližší killer titul pro Playstation 3 a vlastně i zásadní důvod, proč si konzoli od Sony pořídit. Sága japonského vývojářského poloboha jménem Hideo Kojima patří k nejcennějším kouskům herní pokladnice a žádný fanoušek by si bezesporu neměl nechat ujít její poslední díl. Tedy, pokud opravdu bude poslední, poněvadž to samé říkal Kojima již o trojce.

Metal Gear Solid 4 s podtitulem Guns of the Patriots slibuje zásadní změny jak po příběhové, tak hratelnostní stránce. Děj hry se má odehrávat nespecifikovaný počet let po konci MGS 2. Světem zmítá bezpočet neustále vznikajících malých válečných potyček, ve kterých hrají hlavní roli žoldácké společnosti. Všechny tyto společnosti jsou svázány s jednou hlavní – Outer Heaven. MGS 4 nabídne všechny oblíbené postavy z předchozích dílů, Merryl, (bývalého) plukovníka Cambella, doktorku Naomi Hunter, ale i Vampa, Revolvera Ocelota či Raidena. Pochopitelně nesmí chybět hlavní hrdina Solid Snake a jeho parťák Otacon. Hlavní princip hry neboli opatrný „stealth" postup zůstane zachován, ale tentokrát vsází na optickou kamufláž jménem Optocam, jež jako chameleón nabere barvu okolního prostředí. Díky této kamufláži a především nevídaně otevřenému prostředí slibují tvůrci absolutně odlišný zážitek oproti předchozím dílům. První trailery už dokázaly přesvědčit o grafickém potenciálu PS3 a ve společnosti s filmovou hudbou Harry Gregsona-Williamse a Kojimovým citem pro vyprávění věříme, že nás čeká nevídaný zážitek.

INDEX OČEKÁVÁNÍ 9,5

SIMULÁTOR DRAKA

LAIR

Po nebi se prohání dva obrovští ptáci. Moment, pohled trochu blíž, to nejsou ptáci, ale draci! Divoce kolem sebe krouží a snaží se najít skulinku v protivníkově obraně. Jezdci na jejich zádech je pohánějí ke stále divočejším a divočejším manévrům. Prudké obraty, náhlá zběsilá zrychlení, pak chvíle vznášení se na místě – skoro to až připomíná jakýsi bizarní námluvní tanec. To by ale nesměly brázdit boky draků hluboké otevřené rány, ze kterých pulzuje záplava krve černé jako noc. Obě majestátní monstra na sebe zírají očima plnýma animální zuřivosti a občas vydají děsivý skřek. Vypadá to, že tenhle souboj bude trvat věčně. Ne! Už je konec. Jeden z jezdců se riskantním manévrem přiblíží k soupeři, ve zlomku sekundy přeskočí na nepřátelského draka, bleskovými pohyby srazí překvapeného jezdce ze sedla, okamžitě vrazí meč hluboko do hlavy okřídleného ještěra a během jeho posmrtného záškubu skáče zpět do svého sedla. Celá akce trvala sotva pár vteřin…

Zběsilé a akční situace podobného rázu slibuje akční hra Lair, o níž se toho, ačkoliv měla patřit do elitní společnosti launchových her, zatím stále příliš neví. Ano, hráli jsme preview verzi, která vypadá nádherně a využívá ovládání pomocí naklánění ovladače Sixaxis, ale ta nabídla pouze dvě krátké tutoriálové mise. Jakkoliv předvedly slibný koncept i obrovskou přitažlivost hry, shodně odhalily řadu nevybroušených hran a nevyleštěných ploch. Snad se Lair nezvrhne v tupý Drakengard či další podobnou bezduchou akci, kde do zemdlení masakrujete nekonečné zástupy nepřátelských bojovníků. Má totiž rozhodně na víc.

INDEX OČEKÁVÁNÍ 8,3

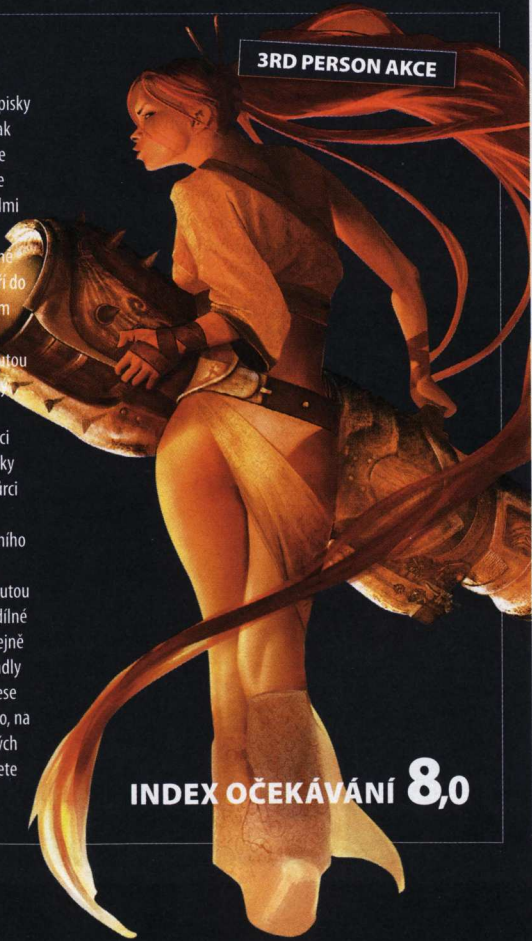
HEAVENLY SWORD

3RD PERSON AKCE

Další hra, která se měla stát již součástí launchové soupisky pro Ameriku. Po zajímavém hratelném demu na E3 však nebylo o Heavenly Sword dlouho slyšet. Spekulovalo se o její přítomnosti u příležitosti evropského launche, ale opět nic. Škoda, protože se na první pohled jedná o velmi slibný a atraktivní titul.

Heavenly Sword nás zavede do asijsky působící země, kdysi před pár stovkami let. Hlavní hrdinka Noriko patří do skupiny starodávných strážců magického meče jménem Heavenly Sword. Tato zbraň sice dává svému nositeli neuvěřitelný bojový potenciál, ale zároveň si vybírá krutou daň v podobě postupného vysávání jeho života. Zlotřilý Botan však po mocném meči touží a neváhá nechat vyvraždit celý klan strážců. Hlavní hrdinka nenechá věci být a vyráží na křížovou výpravu. A to i za cenu, že jí díky meči zbývá posledních pár dnů života. Toliko zatím tvůrci prozradili o příběhu.

Hra se evidentně inspiruje největšími peckami akčního žánru, jako je God of War či Devil May Cry. Dynamická a značně efektní akce, ve které se na nějakou tu useknutou hlavu nehledí. Noriko dokáže mistrně ovládat dva rozdílné typy zbraní a hra na tomto prvku má hodně stavět. Stejně jako na efektních soubojích s bossy, které jako by vypadly z God of War. Heavenly Sword pravděpodobně nepřinese velkou žánrovou revoluci, rozhodně se ale jedná o dílko, na které se vyplatí upřít pozornost. Konec konců, zábavných řezaček není nikdy dost. Zvlášť, když v hlavní roli najdete pořádnou řešandu, jakou Noriko bezesporu je.



INDEX OČEKÁVÁNÍ 8,0

EXKLUZIVNÍ TITULY OPOUŠTĚJÍ SONY

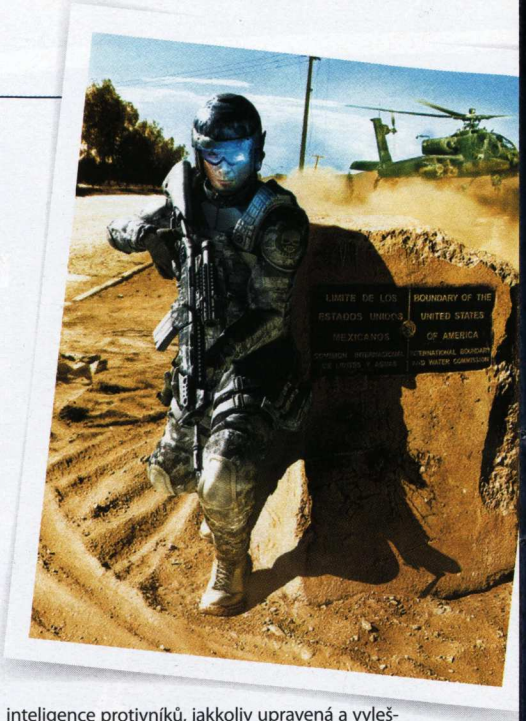
Nejen v Doupěti neustále tvrdíme, že úspěch platformy závisí na hrách, které pro ni vycházejí. Playstation 2 dominovala především díky obrovské knihovně plné špičkových herních titulů. Velký úspěch se PS3 věstil z tohoto důvodu, jenže – jako mnohokrát předtím – konkurence nezůstává pozadu. Stále více tvůrčích společností sází na vývoj multiplatformní hry, přičemž hlavním důvodem jsou astronomické náklady na vývoj next-gen titulů. Tvrdí se, že aby byl titul na PS3 prodejně úspěšný, musí jej z pultů zmizet přes půl milionu kusů. Nejen proto mnoho her, jež byly dříve doménou Sony, nyní míří také do náruče Microsoftu. Bezesporu nejdůležitějším členem této rodiny je GTA 4. Dalším případem je slibný Assasin's Creed, který byl údajně tvůrci exkluzivně nabízen pro PS3, ale Sony se k nabídce nedokázala postavit dostatečně pružně. Mezi další tituly, o kterých se spekuluje, že by se mohly s odstupem objevit také na Xboxu 360, je například Tekken 6, Devil May Cry 4 či Metal Gear Solid 4.

DALŠÍ ZAJÍMAVÉ TITULY V ROCE 2007:

FATAL INERTIA [červenec 2007]
BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR [červenec 2007]
EYE OF JUDGEMENT [červenec 2007]
BIA: HELL'S HIGHWAY [červenec 2007]
STRANGLEHOLD [srpen 2007]
ASSASIN'S CREED [3. čtvrletí 2007]
BURNOUT 5 [3. čtvrletí 2007]
SINGSTAR [září 2007]
ARMY OF TWO [3. čtvrletí 2007]
GTA IV [říjen 2007]
MOH: AIRBORNE [prosinec 2007]
UNREAL TOURNAMENT 3 [4. čtvrtletí 2007]
CLIVE BARKER'S JERICHO [4. čtvrtletí 2007]
KILLZONE 2 [2007]
ALONE IN THE DARK [2007]
WIPEOUT [2007]
COLIN MCRAE: DIRT [2007]
HAZE [2007]

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Ani letos si neplánujte dovolenou v Mexiku



Ghost Recon Advanced Warfighter se stal bezesporu jednou z prvních her, která ukázala potenciál next-gen konzolí, v tomto případě Xboxu 360. Intenzivní adrenalinová akce okořeněná grafikou, bezděčně nutící vaši spodní čelist poklesnout až pomalu na podlahu, vás dokázala vcucnout jako přátelsky dotěrné tornádo a po pár hodinách vyplivnout s třesem v rukou a zvýšeným srdečním tlakem. Nápadité mise, instantní zábava, obrovské lokace, úžasná atmosféra… to a mnohem víc nabízela taktická akční hra, jež sbírala herní ocenění jako Uwe Boll Zlaté maliny. GRAW 2 nabízí totéž a to je i nejzásadnější chyba. Ale nepředbíhejme.

Horké chvilky v Mexiku

Hra nás opět zavede do Mexika blízké budoucnosti, které zmítá občanská válka. Rebelové začínají být drzejší a agresivnější, konflikt eskaluje a v okamžiku, kdy vzniká reálně nebezpečí použití jaderné bomby, se zpátky do akce vrací speciální jednotka Ghost. Vy se v kůži kapitána Mitchella stáváte opět jedním z pěšáků na obrovské a složité šachovnici válečného konfliktu. Styl i frekvence posunu dějové linky zůstala zachována, takže se setkáte s „in-game" animacemi, které doplňují příkazy z velitelství a občasné prostřihy na zprávy z mexické televize.

Atmosféře tato forma vysloveně svědčí, bohužel tvůrci nedokázali opět vdechnout duši vaší spolubojovníkům. Vzhledem k tomu, že si parťáky můžete vybírat, to lze pochopit, ovšem nikdy jsem necítil nějakou urgenci starat se o jejich zdraví a vždy mi v první řadě šlo o vlastní krk. Docela škoda, protože si spolupráci s tříčlenným týmem užijete ve více než polovině misí. Možná jsem ale jen zmlsaný Gears of War.

Do herních principů tvůrci takřka nezasahovali, proč taky spravovat něco, co není rozbité. Opět se připravte na akci zabíranou zpoza ramene hlavního hrdiny, stavějící na intuitivním a podařeném systému krytí za překážkami. K ruce dostanete už zmiňovaný tým spolubojovníků, který často doplní různá vojenská technika – ať už obrněný transportér, vzdušná podpora, samohybné zásobovací vozítko Mule (novinka), či výzvědný dron Cypher. Všechny tyto spolubojovníky lze ovládat několika základními příkazy. Podařenou novinkou se stala možnost kdykoliv vidět akci z pohledu dané jednotky, už žádné mrňavé okénko v rohu obrazovky, tentokrát všechno fullscreen. Z tohoto pohledu dokonce můžete technické prostředky ovládat přímo, což vám dává nezanedbatelnou výhodu.

Válka s prstem v nose

Podnadpis bohužel ohlašuje jednu z chyb, která jinak hyzdí tvář GRAW 2. U prvního dílu si spousta hráčů i recenzentů stěžovala na místy až příliš vysokou obtížnost. A tvůrci si vzali výtku k srdci až příliš. I na nejtěžší obtížnost lze kampaní proběhnout za nějakých šest až osm hodin. Umělá inteligence protivníků, jakkoliv upravená a vyleštěná, je místy až příliš benevolentní a v kombinaci s nadmíru účinným medikem ve vašem týmu se většinou jedná o nedělní procházku vyčištěným minovým polem. Jistě, občas si misi párkrát zopakujete, ale už ne tak často jako minule.

Škoda, protože jinak kampaň nabízí intenzivní akční jízdu, u které se až tají dech. Tvůrci přidali celou várku nových pestrých lokací, takže kromě válkou poničeného Mexico City se podíváme i do přírody, zapadlých vesniček, skalních masivů a tak dál. Akce střídá akci. Jednou se nad ránem plížíte hřbitovem, kde opatrně likvidujete ukryté vzbouřence, jindy útočíte na opevněné postavení v opuštěném dole, pak se zoufale bráníte nájezdu tanků u městského tržiště, abyste třeba následně usedli za rotační kulomet vrtulníku a chránili konvoje jedoucí zachránit sestřelený Black Hawk. Cit pro střídání stylů a eskalaci napětí tvůrcům rozhodně nechybí, to už předvedli u prvního dílu a dvojka toto jenom podtrhuje.

Až se ocitnete takřka v bezvýchodné situaci před vraty kostela, kde vás budou ze všech stran svírat dotěrné skupinky Mexikánců, do toho přiletí nepřátelská helikoptéra a začne vás zasypávat raketami, poznáte kouzlo GRAW 2. Získáte naprosto

ZÍSKÁTE NAPROSTO INTENZIVNÍ, AŽ HMOTNÝ POCIT, ŽE NEJSTE PŘED OBRAZOVKOU, ALE STALI JSTE SE KAPITÁNEM MITCHELLEM

INFO

[Žánr] Taktická akce
[Výrobce] Ubisoft
[Distributor] Ubisoft
[Homepage] www.ghostrecon.com
[Cena] 1 699 Kč

PLATFORMA: XBOX 360 (PS3, PC, PSP)

KONKURENTI:
Ghost Recon AW **9,2**
Gears of War **9,3**
Rainbow Six Vegas **8,5**

[BITKA]
Zapomeňte, žádnej cukr vám nepučíme

[TERČE]
Červená znamená střílej

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

to intenzivní, až hmotný pocit, že nejste před monitorem, ale stali jste se kapitánem Mitchellem. Zrychlí se vám dech, zpotí ruce, začnete bezděčně krčit hlavu při každém masivním výbuchu a zpátky do reality se vrátíte teprve v okamžiku, kdy budete sedět v bezpečí humvee a uhánět z pekelné zóny, až se z pneumatik začne kouřit. Pak ale začne další mise a vy se opět stanete kapitánem Mitchellem…

Znovu a (takřka) stejně

GRAW uchvátil snad každého svojí grafickou stránkou, která nabídla rozlehlé Mexico City doslova přecpané detailně propracovanými modely. Druhý díl už takový šok nepřináší, tvůrci přeci jen za ten rok neměli čas nějak zásadněji překopat grafický engine, který dnes už má o celou řádku víc než srovnatelných konkurentů. Ovšem stále si užijete monumentální pohled při každém přeletu helikoptérou. Pocit dynamické vřavy přidávají bezprecedentně perfektně zpracované světelné efekty – obrovské ohnivé koule, kouřová mračna, horkem se tetelící vzduch, odletující kusy aut, domů a bůh ví čeho ještě. Pohlcující filmovou atmosféru válečného spektáklu doplňuje podařený hudební doprovod a zvukové efekty.

KDYŽ SE ZÁBAVA SRAZÍ S REALITOU

Reálné zasazení hry sice dokáže zintenzívnit herní zážitek, ale též si říkáte o problémy, jako se to stalo právě GRAW 2. Mexický starosta pohraničního města Juaréz, do kterého se při likvidování virtuálních povstalců podíváte, se bojí, že hra vrhá negativní světlo na jeho město a podporuje napětí mezi sousedícími státy. Proto žádá úřady, aby zasáhly a zabránily přístupu hry dětem. Podobný případ se nestal poprvé, severokorejská vláda si stěžovala na Ghost Recon 2, starosta Las Vegas zase Rainbow Six Vegas… příkladů by se našlo víc. Jaké je řešení? Nevyužívat reálných míst a jmen? Nemyslíme, vždyť se přeci jedná jen o hru a fikci, to by si měli podobní mravokárci uvědomit.

Když si přidáme masivní multiplayer nabízející spoustu módů, kooperační hru, dávno slibovanou přítomnost klanů, nové zbraně atd., může se zdát, že máme takřka dokonalý titul. Nebýt krátké a jednoduché kampaně a pár malých drobností, mohla by to být i pravda. A nebýt jednoho faktu. GRAW 2 se od prvního dílu liší jen minimálně a spíš připomíná datadisk než nové pokračování. Jistě, tvůrci vyleštili spoustu nedodělků z minula, přidali nové mise, ale chtít za tohle cenu plného titulu mi připadá minimálně nefér. Roční odstup od prvního dílu prostě nemohl přinést dostatek novinek, aby se u názvu hrdě skvěla dvojka. Pokud vám to nevadí a první díl se vám líbil, nenechte se omezovat.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 **8,2**

VERDIKT

- Úžasná atmosféra
- Podařená prezentace
- Bohatý multiplayer
- Podpůrná technika

- Krátká kampaň
- „Datadisk" za plnou cenu
- Různé drobnosti

Další příklad taktické akce v podání konzolí. Minimum taktiky, fůra akce a zatraceně intenzivní zážitek. Prodávat se za nižší cenu, berte všemi deseti.

inzerce

SOUTĚŽ!

Pošlete SMS na 903 33 20 ve tvaru SOU DOTHE ODPOVĚDI ADRESA. Vyhrát můžete **10 lístků do kina** nebo jedno z **20 DVD** (10× Trója, 4× V jako Vendeta, 3× Temný obraz, 3× Válka policajtů).

STAČÍ 1 SMS A MŮŽETE VYHRÁT LÍSTEK DO KINA NEBO FILMOVÉ HITY NA DVD

OTÁZKY:

1. **Frank Miller je široké veřejnosti znám jako tvůrce předlohy úspěšného snímku z roku 2004, na jehož režisérskou židli usednul společně s Robertem Rodriguezem. Jak zní název filmu?**
   a) Sin City
   b) Hellboy
   c) Od soumraku do úsvitu

2. **Jak se jmenuje režisér snímku 300: Bitva u Thermopyl, jehož prvotinou byl hit z roku 2004 Dawn of the Dead (Úsvit mrtvých)?**
   a) Quentin Tarantino
   b) Darren Aronofsky
   c) Zack Snyder

3. **O kterých válečnících, kteří se postavili perské přesile v boji o město i život, snímek 300: Bitva u Thermopyl vypráví?**
   a) Sparťanech
   b) Athéňanech
   c) Keltech

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Thermopyly. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce **soutez@doupe.cz** (jako předmět uveďte opět heslo Thermopyly). Odpovídat můžete i formou **SMS** na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOTHE mezera odpověď na naše otázky ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. **Příklad: SOU DOTHE 1A2A3A Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00.**

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je už **8. dubna 2007**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme dalším čísle.

PHOENIX WRIGHT:
ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL

Námitka! U soudu není vůbec žádná nuda, zvlášť u toho na NDS

Next-gen. Co si pod tímto pojmem představíte? Vyleštěnou grafiku, miliony polygonů, dech beroucí animace, soundtrack z nástrojů filharmonického orchestru a dabing z úst profesionálů? Ano? A nezapomínáte přitom náhodou na zábavu? Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All rozhodně není next-gen hra. Ne a není. Jednoduchá 2D grafika s opakujícími se sprity a takřka nulovou animací. Nicotné namluvení postav, pár jednoduchých zvukových efektů a takřka midi hudba. Ale přes všechno to je Justice for All brilantní zábava, která nás dokázala odlepit od PS3 a téměř také od běžného života.

Justice for All je pokračování loňské hry Phoenix Wright: Ace Attorney. Aby toho nebylo málo, jedná se ve skutečnosti o přeloženou a mírně upravenou verzi hry Gyakuten Saiban, která vyšla v Japonsku na GBA již před šesti lety. Znalost předchozího dílu je pochopitelně výhodou, ovšem ne absolutní nezbytností. Ovšem je to tak trochu jako olizovat lízátko v obalu. Justice for All vrací všechny oblíbené postavy z předchozího dílu a čas od času odkazuje na již vyřčené informace. U titulu orientovaného na příběh a brilantně napsané postavy je to poměrně zásadní věc. Aha, já zapomněl, vy jste vlastně s Phoenixem nemuseli mít tu čest.

Phoenix Wright (libovolný díl) by se dal snadno popsat jako klasická point'n'click adventura bohatá na text a zasazená do originálního prostředí soudní síně a tajemných vražd. Celá hra se skládá ze čtyř různých případů, které dohromady svazují společné postavy a jedna silná dějová linka. Hra se dá rozdělit na dva základní úkony. Prvním je příprava na soud, sbírání důkazů, vyslýchání svědků, prozkoumávání místa činu, objevování souvislostí a nových lokací atd. Právě tato část se point'n'click adventuře podobá nejvíc. Na dotykové obrazovce dopodrobna prozkoumáváte lokace, sbíráte důkazy a mluvíte se svědky, abyste pak získané informace zúročili tváří v tvář soudci. Proces je víceméně zjednodušen na křížové výslechy, v nichž se snažíte objevit nesrovnalosti a ty vytáhnout na světlo tím správným důkazem.

Může se to zdát málo, ale to přesně do okamžiku, kdy odkliknete prvních pár vět dialogů. Pak už zůstanete pohlceni. Phoenix Wright staví na brilantně napsaných dialozích, fantastických a nápaditých postavách, stejně jako úžasné atmosféře s unikátní japonskou stylovostí. Občas si spíše než ve hře budete cítit jako v interaktivním anime. Stále přitom cítíte, že jste to vy, komu se podařilo rozlousknout případ a kdo právě teď vytahuje finální důkaz, aby rozmetal falešné svědectví jako domeček z karet.

Možná jste teď zmateni, o kterém díle to mluvím: a vězte, že v obou jde o to samé. Pochopitelně tu máme nové případy a další skvělé postavy, ale herní principy zůstaly takřka nezměněny. Přibyly tzv. Psyche-locks, kdy z některé z postav nevytáhnete další informace do té doby, než ji pomocí důkazů přesvědčíte, že ve skutečnosti vlastně skoro víte, co tají. Jednoduchá manga grafika zůstala, stejně jako brilantní hudba, kterou je radost poslouchat i přes její technickou zastaralost. Jen škoda, že tentokrát chybí bonusový případ. Justice for All, stejně jako předchozí díl, není pro každého, musíte překousnout japonskou odlišnost, která ze hry přímo sálá. Pokud se vám to podaří, stanete se dalšími členy kultu Phoenixe Wrighta.

„DOKÁZALA NÁS ODLEPIT OD PS3 A TÉMĚŘ I OD BĚŽNÉHO ŽIVOTA. KDO? PRÁVNICKÁ ADVENTURA!

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

INFO

[Žánr] Právnická adventura
[Výrobce] Capcom
[Distributor v ČR] Conquest
[Homepage] www.capcom.com/phoenixwright/
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: NDS

KONKURENTI:
Phoenix Wright Ace Attorney **8,7**
Hotel Dusk: Room 215 **8,1**
Another Code **9,0**

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL **8,3**

VERDIKT

- Propracované postavy
- Perfektní příběh
- Humor a stylovost
- Lineární
- Velká upovídanost
- Jednoduchá prezentace

Další porce právnického dobrodružství, které vás dokáže obrat o spoustu hodin z vašeho života. Fanoušci prvního dílu si Justice for All nesmí nechat uniknout, ostatní by mohli alespoň ochutnat trochu asijské dobroty.

INFO

[Žánr] Simulátor piráta
[Výrobce] Full Fat
[Distributor] 2K Games
[Homepage] www.2kgames.com/pirates/psp
[Cena] Neoznámeno

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Pirates of the Caribbean **4,0**
Port Royale **7,0**
Star Trek: Tactical Assault **Nehodnoceno**

[NA TAHY] Prkna paluby vyměníte občas i za suchou zem

[ZBABĚLEC] Hoplá, snad mám neprůstřelný slipy

SID MEIER'S PIRATES!

Johohó! Na palubu vy prašiví psi, vyplouváme!

Po modravém nebi slabý vítr prohání jen pár běloskvoucích oblačných beránků, skoro to vypadá, jako když ovčácký pes nahání své stádo. Jinak je obloha vymetená. To stejné platí i pro oceán, jehož snad nekonečný azurový líc nenarušuje nic než dmoucí se vlny. Tedy téměř nic. Až na samotné hranici viditelnosti se plazí takové maličké nic, něco jako moucha na stropě koncertního sálu. Při bližším pohledu se ale mravenec proměňuje v mohutnou plachetnici. U zábradlí stojí pár námořníků a baví se pohledem na delfíny, kteří se snaží závodit s jejich korábem. V lanoví se mrštně prohánějí další členové posádky a starají se o napnuté plachty. V koši na vrcholu nejvyššího stožáru hlídka pozorně propátrává nekonečnou modř oceánu. A ještě kousek nad košem… vlajka. Černá jak nejtemnější noc, zdobená bílou lebkou s překříženými hnáty. Piráti. Jejich kapitán stojí na zádi vedle kormidelníka a odhodlaným pohledem vyhlíží další dobrodružství. Seznamte se – jste to vy.

Sid Meier's Pirates! na PSP jsou vlastně port remaku, jehož originál poprvé spatřil světlo herního světla už v roce 1987. Za ta léta se sice spousta věcí změnila, základní princip ale zůstal pevný jako skála. Stáváte se dobrodruhem na vlnách Karibiku 17. století. Můžete se vrhnout na dráhu obchodníka a plout z ostrova na ostrov při hledání těch nejvýhodnějších cen. Nebo se lze živit lovením pirátských lodí. Nebo chcete sami vytáhnout pirátskou vlajku a přepadávat obchodní lodě? Jak je libo. Užijete si spoustu námořních bitev, hákování nepřátelských lodí, šermířských soubojů, dojde i na hledání pokladů a spoustu další takřka nekonečné zábavy. Pirates! totiž patří mezi hry s otevřeným koncem, což koncepci hraní na handheldu perfektně sedne.

Verze pro PSP nabízí vlastně přesně to samé, co PC hra z roku 2004 – příběh mladého šlechtice, jemuž unesli rodinu a on vyráží vstříc svému největšímu dobrodružství. Na začátku si vyberete národnost, pod kterou se budete plavit, a svému hrdinovi vetknete do vínku některou z dovedností, jako je šerm, navigace, střelba z kanónů atd. Pak už stačí jen malá vzpoura proti tyranskému kapitánovi a první loď je vaše. Dál už to závisí jen na vás. A možnosti jsou široké.

Vše je naprosto jasné, přehledné a intuitivní. Plavba i námořní bitvy probíhají v reálném čase, můžete mít sice celou flotilu, ale vždy ovládáte pouze jednu loď. Ve hře musíte počítat s větrem, s rozdílnou municí do kanónů a se spoustou dalších věci. Obtížnost se plynule zvyšuje podle vašich úspěchů a hra neustále nabízí víc a víc zábavy. Můžete povyšovat hodnost u jednotlivých národů, namlouvat si dcery guvernérů, plížit se nepřátelskými městy, hledat ztracené členy své rodiny a dokonce dojde i na menší pozemní bitvy ve formě tahové strategie. Grafika je ztvárněna v komiksovém stylu a dodává hře na živosti a barevnosti. Kvůli výkonu PSP však musela být pochopitelně osekána. Na několika místech narazíte na kratší nahrávací obrazovky, ale nic zásadního. Spíš zamrzí absence hudby a zvuků ve velké části hry. I tak ovšem rozhodně stojí za to si Pirates! na PSP zahrát. Málokterá hra vám nabídne tolik zábavy.

> **OBTÍŽNOST SE PLYNULE ZVYŠUJE PODLE VAŠICH ÚSPĚCHŮ A HRA NEUSTÁLE NABÍZÍ VÍC A VÍC ZÁBAVY**

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Semestr začíná a on zase nestíhá

SID MEIER'S PIRATES! **8,6**

VERDIKT

- Dlouhá herní doba
- Velká volnost
- Okamžitá chytlavost
- Pirátská atmosféra

- Chybějící zvuk a hudba
- Chudší grafika
- „Nekonečnost" nezaujme každého

Obrovská a zábavná hra na piráty. Díky své otevřenosti a tempu se jedná o ideální titul pro handheldy. Pokud jste neměli čest s předchozími verzemi, rozhodně si Sid Meier's Pirates! nenechte ujít.

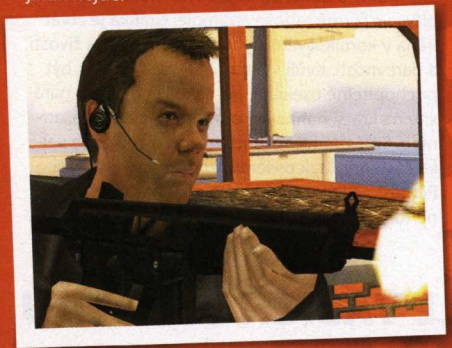
HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

24: THE GAME

Další obyčejný den v práci? Jack Bauer, agent protiteroristické jednotky, si to rozhodně říkat nemůže. Ve hře vycházející z populárního televizního seriálu se stejně jako v předloze za 24 hodin pořádně zapotí. 24: The Game se chlubí oficiální licencí a podporou – na scénáři spolupracovali tvůrci seriálu, hlasy dodali příslušní herci apod. Nejde však o žádnou předělávku! Hra vypráví vlastní příběh, zasazený mezi druhou a třetí sezónu, a má za cíl objasnit některé sporné momenty. Proč se dcera hlavního hrdiny přidala k CTU, kdo stál za atentátem prezidenta a další.

Daří se jí to dobře a příběh je jen jedním z důvodů. Autoři poněkud netradičně vsadili na pestrou skladbu činností. Hru nelze jednoduše zaškatulkovat, protože budete dělat skoro všechno! Vyslýchat zajatce, zneškodňovat bomby, hrát si na odstřelovače, pronásledovat v autě padouchy anebo jistit kolegu. Nikdy nevíte, co vás čeká a čím vás následující události překvapí. Nevýhodou tohoto postupu je naprostá linearita, ale u filmové akce to ani jinak nejde.



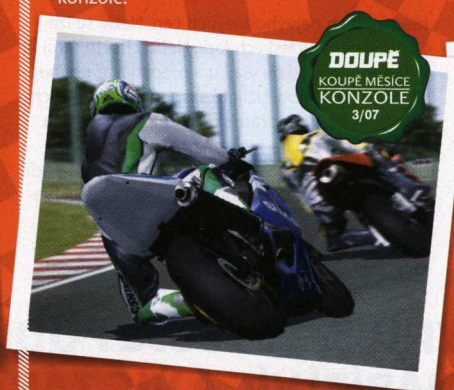
[Platforma] PS2 **[Žánr]** Akční mix **[Výrobce]** Sony **[Vydavatel]** Sony **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 599 Kč

7,9

TOURIST TROPHY

Stačilo by zmínit motorkové Gran Turismo a bylo by řečeno vše. Tourist Trophy pochází ze stejné vývojářské stáje, funguje na stejném enginu a herní logika rovněž kopíruje principy staršího a úspěšnějšího bratříčka. Život jednostopého motoristy je však přeci jen trochu jiný. Hra na to reaguje po svém a ne vždy úspěšně. Bezproblémově se povedlo technické zpracování techniky jízdy. Na okruzích i ve městech narazíte na více než 120 různých druhů motocyklů a každý je zpracován do nejmenších detailů. Při nastavování svého jezdce si můžete vybrat i takové maličkosti jako přesný posed či typ kombinézy.

Rozporuplněji působí režim kariéry, v němž už nevydělávátе peníze, abyste si mohli pořídit silnější stroje. Novou motorku získáte za splnění určitého úkolu (většinou předjetí soupeře a udržení se v čele delší dobu). Zamrzí také přítomnost pouze tří protivníků v závodě kvůli technickým limitům konzole.



[Platforma] PS2 **[Žánr]** Simulátor motocyklů **[Výrobce]** Polyphony Digital **[Vydavatel]** Sony **[Rok vydání]** 2006 **[Cena]** 599 Kč

8,0

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Děs. Strach. Absurdní výjevy v místech, kam se většina z nás za střízliva nikdy nepodívá. A také neskutečně naturalistické scény a souboje v temnotě, s narkomany, zloději, vrahy… Condemned: Criminal Origins nejsou tradiční střílečkou o hrdinném detektivovi, jenž se vydává spasit svět. Agent Ethan Thomas sice dělá pro FBI, ale byl obviněn z vraždy dvou svých kolegů, s nimiž vyšetřoval případy sériového vraha. Během cesty za spravedlností narazí na fakta, jež převrátí celý jeho život naruby.

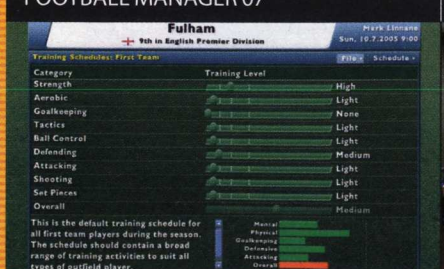
Condemned je temná akční hra. Na střílení se zde prakticky nehraje, většinu času svíráte v temných zákoutích v ruce ocelovou trubku, hasičskou sekeru nebo cokoliv jiného, co při pátrání najdete. I když vás čekají i ohledání míst činu a pátrání po důkazech, prim hraje akce. Ta se bohužel postupem času trochu opakuje, k čemuž dopomáhají i lineární a stereotypní úrovně.

[Platforma] Xbox 360 (PC) **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Monolith **[Vydavatel]** Microsoft **[Rok vydání]** 2005 **[Cena]** 899 Kč

7,5

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Kolonizuje Ameriku českými vojsky, vykořisťovatel!

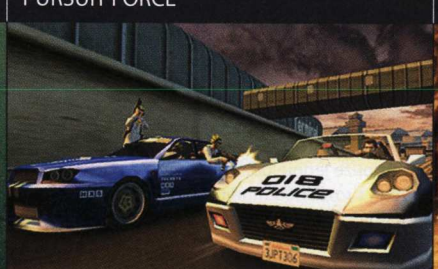
FOOTBALL MANAGER 07



Fotbaloví maniaci nemusejí usedat k PC, nejlepší sportovní manažer nyní najdou i na Xboxu 360.

[Xbox 360 (PC, PSP)] [GameLine] [777 Kč]

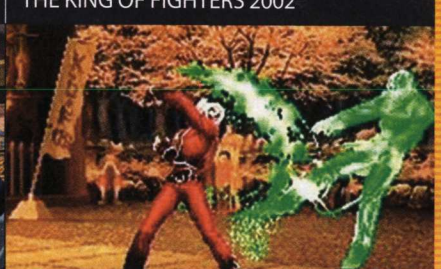
PURSUIT FORCE



Solidní lineární závodní akce v roli policisty. GTA svázané do misí.

[PSP] [Sony] [699 Kč]

THE KING OF FIGHTERS 2002



Remake slavné bojovky nedopadl vůbec špatně.

[PS2 (Xbox)] [Sony] [599 Kč]

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
zástupce šéfredaktora

DOMÁCÍ TVORBA NENÍ MRTVÁ

Nejdřív bylo vše růžové, nová vývojářská studia vznikala stejně rychle jako nejmenované plechové diskontní prodejny a prorokovala se jim budoucnost jako Paris Hilton na stránkách bulvárních novin. Pak přišel pád, pár neúspěšných projektů, několik krachů studií a nejednou je zas všechno špatně a tuzemští tvůrci nemají v next-gen věku šanci. Jak ukázaly minulé měsíce, pravda je (jako obvykle) někde uprostřed.

Illusion Softworks má potenciál konkurovat vývojářům světové extratřídy, když se jim podaří zvládnout problémy s dodržováním termínů (na něž upozorňoval i jeden z producentů firmy). Za brněnským gigantem sice zeje větší mezera, ale přesto hry jako ArmA: Armed Assault, UFO: Afterlight, Posel smrti nebo Fish Fillets dokáží své fanoušky rekrutovat z mnoha koutů celého světa. Situace je obtížná, konkurence obrovská, ale copak byl život někdy jednoduchý? Držme vývojářům palce a třeba se někdy i té Mafie 2 dočkáme.:-)

SIMSPARÁDA

Dnes už je to každému jasné, ale dokázal by někdo před osmi lety odhadnout, jak Sims změní žebříčky prodejnosti? Že si je zamilují miliony hráčů po celém světě? Že se stanou synonymem ideální hry pro nehráče? Přitom je to z dnešního pohledu tak prosté – jednoduchá pravidla, která známe všichni, nekonečno herních možností a doplňků více, než v průměrném pokojíčku s panenkami. No neberte to!

Pamatuji si na své první setkání s hrou. Tolik slávy jí předcházelo a mě překvapivě přestala bavit asi po dvou dnech. Chyběla jakákoliv motivace. Nechtělo se mi čekat na další výplatu, abych mohl zvelebovat svůj dům, po chvíli mě přestalo bavit posílat Simy na záchod a říkat jim, že mají spát. Zkrátka katastrofální zklamání. Asi nejsem rodinný typ… Naštěstí je spousta jiných, kterým Sims učarovali, a právě těm je určen náš aktuální Rozšířený zážitek. Nejzajímavější modifikace, rady do hry i cheaty, když vás přestane „normální hra" bavit. Všechny soubory najdete samozřejmě i na DVD!

BONUS ZONE
ROZCESTNÍK

90 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ

91 KVIZ: VYZNÁTE SE V NEJSLAVNĚJŠÍCH HERNÍCH HRDINECH?
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI!

92 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O SIMS 2

95 NOSTALGIE: ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

96 NAOSTRO: LUKÁŠ VESELÝ, ALTAR GAMES
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

98 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

99 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100 HRÁČŮV RÁDCE – HRY A FILMY
Z CELULOIDU NA DISKETY A CD

101 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

102 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

103 TEST: GEFORCE 8800 GTS
O DIRECTX 10 SI NEMUSÍTE JEN ČÍST

104 DIRECTX 10 – „KILLER" APLIKACE WINDOWS VISTA?
JAKÁ JE BUDOUCNOST GRAFIKY NA PC?

107 TEST: MICROSOFT HABU
HERNÍ MYŠ V KOPRODUKCI

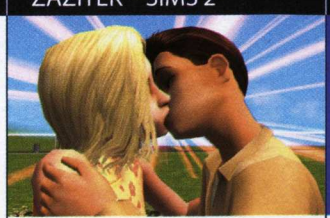
108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I… RECENZE

110 OBSAH CD/DVD
ENCLAVE – STŘEDOVĚKÁ AKCE OD TVŮRCŮ RIDDICKA

[91] KVÍZ: VYZNÁTE SE V HERNÍCH HRDINECH

Poznáte Laru Croft ve skutečnosti?

[92] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK – SIMS 2

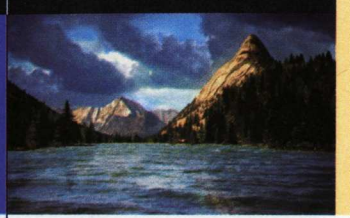


Nejprodávanější PC hra všech dob

[100] BLOG

Vyhlášení zimní soutěže!

[106] DIRECTX 10



Jakou nádheru přinese?

HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

GOTHIC 3 (A)

[Hodnocení] 8,1 (Doupě 10/06)
[Počet kol] 5
[Hlasů] 20,2 %

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR (B)

[Hodnocení] 9,0 (12/06)
[Počet kol] 3
[Hlasů] 16,4 %

WORLD OF WACRAFT: BURNING CRUSADE (C)

[Hodnocení] 8,5 (1/07)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 15,6 %

RESIDENT EVIL 4 (D)

[Hodnocení] 9,1 (2/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 13,5 %

SUPREME COMMANDER (E)

[Hodnocení] 9,0 (3/07)
[Počet kol] novinka

JADE EMPIRE (F)

[Hodnocení] 8,8 (3/07)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. FINAL FANTASY XII – 12,1 %
6. TEST DRIVE UNLIMITED – 11 %
7. UFO: AFTERLIGHT – 5,6 %
8. BATTLESTATIONS: MIDWAY – 4 %
9. LOST PLANET – 1,6 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
MILAN KOVACOVIC

TMNT (G)

[Hodnocení] 7,1 (3/07)
[Počet kol] novinka

RESISTANCE (H)
FALL OF MAN

[Hodnocení] 8,5 (3/07)
[Počet kol] novinka

VIRTUA FIGHTER 5 (I)

[Hodnocení] 9,1 (3/07)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

I tentokrát Gothic 3 (už popáté!) uhájil první pozici. Výsledky však byly nejvyrovnanější za celou historii hitparády. Z novinek se prosadil jen hororový Resident Evil 4, přesto i nepostupující Final Fantasy XII a Test Drive Unlimited získaly solidní počet hlasů, které však v nabitém měsíci na další měsíc v žebříčku nestačily.

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera D027 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. **Příklad: SOU D027 C Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.**

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je **1. dubna 2007.** Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

VELKÁ BRITÁNIE, VŠECHNY PLATFORMY (26. 2.–3. 3.)

1. Final Fantasy XII
2. Crackdown
3. The Sims 2: Seasons
4. FIFA 07
5. Sonic and the Secret Rings
6. Pro Evolution Soccer 6
7. Need for Speed: Carbon
8. Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day
9. The Sims 2
10. New Super Mario Bros.

Zdroj: GameSpot

AUSTRÁLIE, VŠECHNY PLATFORMY (19. 2.–25. 2.)

1. Final Fantasy XII
2. Crackdown
3. Supreme Commander
4. World of Warcraft: The Burning Crusade
5. The Legend of Zelda: Twilight Princess
6. Avatar: The Legend of Aang
7. World of Warcraft
8. Cricket 07
9. Need for Speed Carbon
10. Guitar Hero 2 bundle

Zdroj: GameSpot

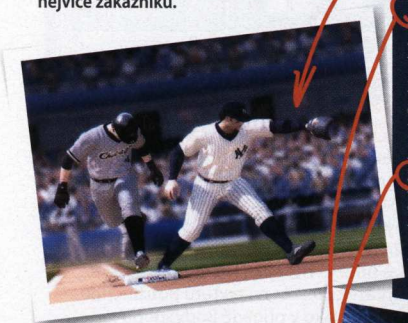
NĚMECKO, PC (19. 2.–25. 2.)

1. Football Manager 07
2. World of Warcraft: The Burning Crusade
3. World of Warcraft
4. Supreme Commander
5. Trackmania United
6. Counter Strike: Source
7. Counter Strike 1: Anthology
8. The Sims 2 Deluxe
9. The Settlers 2: Next Generation
10. Bounty Bay Online

Zdroj: Freenet.de

NEJPŮJČOVANĚJŠÍ HRY V USA

1. Ve Spojených státech funguje zajímavá možnost půjčování her. Za několik stokorun měsíčně získáte domů dvě vybrané hry na neomezenou dobu. Až vás omrzí, vrátíte je a třeba si vypůjčíte další. Jak vidno, nejvíce letí sportovní hry. Čerstvý baseball od 2K Sports na přelomu března zaujal nejvíce zákazníků.



PODLE PŮJČOVNY GAMEFLY (27. 2.–5. 3.)

1. Major League Baseball 2k7
2. NBA Street Homecourt
3. Lost Planet: Extreme Condition
4. Bullet Witch
5. Sonic and the Secret Rings
6. Call of Duty 3
7. Gears of War
8. Virtua Fighter 5
9. F.E.A.R.
10. SSX Blur

Zdroj: GameFly

3. Značně populární jsou hry na Xbox 360. Kromě sportovních kousků je nejvýše mrazivé dobrodružství Lost Planet, jehož recenzi jsme vám přinesli v minulém čísle.

8. Z nabídky PS3 se mezi deset nejpůjčovanějších her vyšplhala bojovka. Virtua Fighter 5 je nejen pro Martina Bočka březnovým hitem číslo jedna, celkový počet zájemců však stačil v celkovém žebříčku „jen" na osmé místo. Pro zajímavost: mezi desíti nejoblíbenějšími hrami je pouze jeden PS3 a dva Wii tituly.

Kvíz

VYZNÁTE SE V NEJSLAVNĚJŠÍCH HERNÍCH HRDINECH?

1 LEGENDÁRNÍ INSTALATÉR MARIO SE MĚL PŮVODNĚ JMENOVAT
a) Luigi
b) Jumpman
c) Master plumber mk. 2
d) Spaghetti man

2 SOLID SNAKE, HLAVNÍ HRDINA HRY METAL GEAR SOLID, ZE SEBE NIKDY NESUNDAL
a) Čelenku
b) Samopal
c) Deset let nemytý pot
d) Knírek

3 RAIDEN ZE SÉRIE BOJOVEK MORTAL KOMBAT NĚKDY POUŽÍVAL K BOJI
a) Raketomet
b) Mikrovlnnou troubu nastavenou na maximální výkon
c) Mačetu
d) Kladivo

4 SEXY AKČNÍ HRDINKA V MANGA STYLU KONOKO POCHÁZÍ ZE HRY
a) My
b) Vy
c) Oni
d) Ona

5 VE VYNIKAJÍCÍ ADVENTUŘE BLADE RUNNER OD WESTWOODU HRAJE HLAVNÍ ROLI LOVEC REPLIKANTŮ
a) Rick Deckard (stejně jako v knižní a filmové předloze)
b) Roy McCoy
c) Harrison Ford
d) Hráč si vytvořil vlastního avatara

6 NĚKDEJŠÍ KRÁL POČÍTAČOVÝCH DETEKTIVŮ TEX MURPHY SE NIKDY NEOBJEVIL VE HŘE
a) Martian Memorandum
b) Black Dahlia
c) Mean Streets
d) Pandora Directive

7 AKCI WOLFENSTEIN 3D ZNÁ KAŽDÝ. JAK SE ALE JMENOVAL JEJÍ HLAVNÍ HRDINA?
a) Jednalo se o bezejmenného mariňáka
b) Chuck Norris
c) William „B.J." Blazkowicz
d) Cartman Archer

8 NEJDISKUTOVANĚJŠÍ POSTAVOU VE WORLD OF WARCRAFT Z HLEDISKA SEXUÁLNÍ ORIENTACE JE
a) Gnóm
b) Paladin
c) Ovce
d) Trpasličí král Magni Bronzebeard

9 KDO JE SOUČASNOU „ŽIVOU" PŘEDSTAVITELKOU LARY CROFT?
a) Karima Adebibe
b) Jill De Jong
c) Nell McAndrew
d) Lucy Clarkson

10 KTERÝ SLAVNÝ HEREC ZTVÁRNIL POSTAVU PLUKOVNÍKA CHRISTOPHERA BLAIRA VE FILMOVÝCH SEKVENCÍCH VESMÍRNÉ STŘÍLEČKY WING COMMANDER?
a) James Earl Jones alias Darth Vader
b) Carrie Fischer alias princezna Leia
c) Ewan McGregor alias Obi-Wan Kenobi
d) Mark Hammil alias Luke Skywalker

Správné odpovědi: 1b, 2a, 3d, 4c, 5b, 6b, 7c, 8b, 9a, 10d

THE SIMS 2

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

Série The Sims patří právem mezi nejúspěšnější hry všech dob. Miliony hráčů na světě podlehly kouzlu roztomilých Simíků, kteří si nás všechny podmanili absolutní volností, neutuchající hratelností a nepřeberným množstvím herních možností. Patříte-li i vy mezi jejich obdivovatele, nenechte si ujít aktuální Rozšířený zážitek, který vám prožitky ze hry ještě umocní.

VLASTNÍ OBSAH SVÉPOMOCI

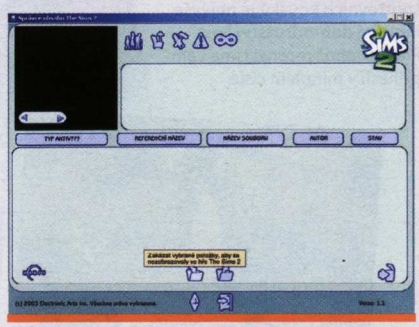
Vůbec nejjednodušším způsobem, jak si hraní prodloužit, je tvorba vlastního obsahu. Ačkoliv to může znít na první pohled složitě, netřeba se děsit. Tvůrci The Sims 2 dali hráčům k dispozici sadu intuitivních nástrojů, díky kterým je tvorba dalších věcí snadná! Navíc – co může bavit víc než hra, v níž si veškeré věci můžete vytvořit úplně sami?

BODYSHOP

Prográmek jménem BodyShop je základním prvkem, bez nějž se neobejde žádný tvůrce obsahu. Ptáte se, co všechno vám umožní? Spoustu věcí! Především je ale BodyShop výborná utilita, s jejíž pomocí můžete vytvořit své vlastní Simíky a posléze je importovat do hry. Možnosti vytváření a úprav jsou rozsáhlé, navrhnout lze takřka cokoliv – od oblečení, přes účes, nejrůznější doplňky až třeba po make-up. Patříte-li mezi hračičky, s tímto nástrojem si vydržíte hrát dlouhé hodiny, jelikož tvorba vlastních Simíků je neskutečně zábavná! V základní verzi BodyShopu je relativně málo možností, proto se doporučuje po jeho instalaci ještě tzv. Startovací kit, který obsahuje mnoho dalších předpřipravených doplňků. I když je celý BodyShop intuitivní a dokonce přichází v češtině, před jeho používáním doporučujeme projít přiložený manuál.

HOME CRAFTER PLUS

Editor Home Crafter Plus je druhým esenciálním nástrojem. S jeho pomocí dostanete do vínku možnost upravovat či tvořit zcela nové tapety, podlahy nebo terény. Předem je třeba si připravit BMP soubor, který bude sloužit jako základ, a poté již několika kliknutími můžete tento obrázek převést na texturu použitelnou ve hře. Stejně jako v případě BodyShopu je i Home Craft Plus kompletně v češtině, takže jeho ovládání zvládne také laik.

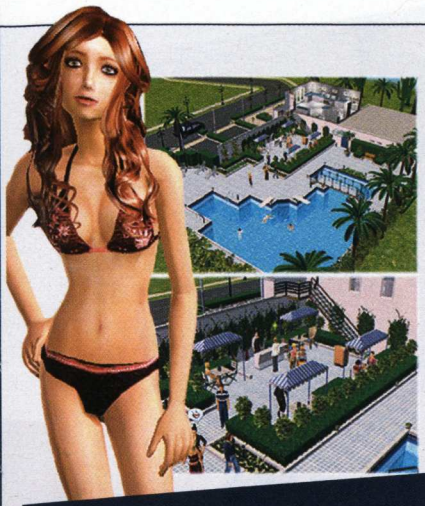


CONTENT MANAGER

Už jste vytvořili vlastní obsah? Výborně! Nyní jej můžete nahrát přímo do určené složky ve hře, nebo využít služby aplikace jménem Content Manager. Ta totiž nabízí správu doslova všech objektů ve hře, kdy si jednoduchým způsobem můžete prohlížet vytvořený obsah, povolovat či zakazovat jednotlivé prvky ve hře, případně je úplně smazat. I když je práce s touto aplikací jednoduchá, doporučujeme pročtení přiloženého manuálu.

CO VŠECHNO OBSAHUJE STARTOVACÍ KIT?

- 3 různé barvy pleti
- 41 účesů celkem
- 24 různých obličejů
- 2× hnědé oči
- 1× vousy nebo knír
- 1× make-up
- 1 pár slunečních brýlí
- 44 druhů oblečení



HOTOVÉ PŘEDMĚTY IHNED!

Jestliže si nechcete hrát s BodyShopem a rádi byste přímo nové objekty do hry importovali, není nic snazšího, než si obstarat některý z balíků s již předpřipravenými objekty. Na internetu existuje celá řada specializovaných stránek, kde kromě informací o hře můžete najít kupříkladu nové oblečky pro vaše Simíky, vedle toho různá líčidla, vlasy, oči nebo třeba domy či jejich vybavení. Najít se tu dá skoro vše, na co pomyslíte. Na naše DVD jsme vybrali několik těchto hotových objektů. Ty stačí nakopírovat do složky „Dokumenty/EA GAMES/The Sims2/Downloads". Nestačí vám naše sbírka na DVD? Navštivte některý z následujících webů: **www.anitathesims2.com**, **www.web-mia.com/ts2/** nebo **download.thesims2.cz**.

DROBNOSTI, KTERÉ POTĚŠÍ

AUTOMATICKÉ PLACENÍ ÚČTŮ

Nikdo z nás nemá rád placení účtů. Ani v The Sims 2 to není velká zábava. Pokud chcete, aby tento problém odpadl, aplikujte si patch na automatické placení účtů. Jednoduše jakmile vyberete nějaké složenky ze schránky, automaticky se zaplatí.

CENSURE PATCH

Vadí vám cenzura ve hře při koupání či převlékání? Dejte ji sbohem spolu s Censure patchem, který všechny uvedené nešvary odstraní a vy své Simíky uvidíte v celé jejich kráse.

NULOVÁ ŽÁRLIVOST

Žárlivost dokázala pokazit nejeden vztah, ty Simsí nevyjímaje. V případě, že máte časté zálety a váš partner nebo partnerka to těžko snáší, díky této malé modifikaci tomu všemu předejdete. Můžete se totiž milovat s kýmkoliv a kdekoliv bez následků.

SPECIÁLNÍ DVEŘE

Chcete si lépe chránit své soukromí? Potom si do hry implementujte speciální sadu dveří. Jedny k vám do domu pustí jen členy vaší rodiny a postavy, druhé pak budou vyžadovat pro vstup odemčení jedním z klíčů.

UFO ÚNOS

Pokud si koupíte dalekohled na pozorování hvězd (ten za 2 100 dolarů), přibude vám díky této modifikaci možnost nechat unést se UFEM! Na zahradě přistane létající talíř, jeho posádka vás unese pryč a po čase zase vrátí.

VĚČNÝ OHEŇ

Máte ve svém domečku krb a vadí vám, že je třeba se o něj neustále starat, přikládat a hlídat ho, aby od něj náhodou nechytilo něco okolo? Snadná pomoc, tedy pokud máte modifikaci jménem Věčný oheň. Díky ní plameny nikdy nevyhasnou, ba co víc, nikdy nevypukne požár.

ZARUČENÁ DVOJČATA

Jestliže se rozhodnete svým Simíkům pořídit děťátko, díky tomuto patchi se jim pokaždé narodí dvojčata! Je to jednoduché, elegantní a na 100 % spolehlivé. Nedoporučujeme zkoušet v praxi.

KDYŽ RADĚJI KOUKÁTE, NEŽ HRAJETE

Jedním z velmi skloňovaných pojmů ve spojitosti s druhým dílem The Sims je machinima. Machinimy jsou jednoduše řečeno filmy nebo seriály tvořené v enginech her a ten z The Sims k něčemu podobnému díky svým obrovským možnostem přímo vybízí. Nelze se proto divit, že dnes existují desítky stránek, na kterých se dají stáhnout různé (mnohdy zdařilé) pokusy amatérských filmařů. Nejjednodušší je zabrousit na stránku **www.machinima.com**, kde najdete příslušnou sekci věnovanou druhým Sims, a některý snímek si z nepřeberné nabídky vybrat. Anebo – a to je značně jednodušší – zasunout do mechaniky aktuální Doupě DVD, na kterém najdete kompletní první sérii seriálu The Strangerhood.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Nevyléčitelný snílek s hlavou v oblacích

ZAJÍMAVOSTI

DEPECHE MODE ZPÍVAJÍ SIMÍKŮM

The Sims jsou fenoménem, který nemůže ignorovat nikdo, anglickou synth-popovou trojku Depeche Mode nevyjímaje. Právě oblíbení „Depešáci" se rozhodli předělat svoji písničku Suffer Well z minulého alba do speciálního simáckého jazyka a potěšit jí všechny fandy této nekončící série. Zní to jako bláznovství? Ale kdepak! Písnička má navíc velmi povedený klip natočený kompletně v enginu hry, který vypráví o nesnadném vztahu ženy a robota. Celé tohle unikátní dílko je k vidění na domovské stránce hry (thesims2.ea.com).

TOP3

STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

Na českém internetu existuje bezpočet stránek, které se The Sims 2 věnují, což jen dokazuje nesmírnou popularitu této výtečné hry. Níže najdete přehled několika nejzajímavějších, které byste dozajista měli poctít svou návštěvou.

THESIMS2.CZ

WWW.THESIMS2.CZ

Nelze začít jinde než u Adama, tedy pravděpodobně největší a nejkvalitnější stránky věnované The Sims 2 u nás. Ta téměř každý den přináší zajímavou zprávu ze světa Simíků, a pokud chcete být opravdu v obraze a vědět o všem, co se okolo druhého dílu Sims šustne, nemusíte číst ani nic jiného. Kromě toho všeho je tu velmi rozsáhlý servis v podobě subsekcí k jednotlivým datadiskům, různá preview, rozhovory, spousta tutoriálů, obrovské download centrum a fórum s několika tisíci registrovaných uživatelů. Co víc si přát?

- nejkomplexnější informační servis
- nic zásadního

SIMSZONE

WWW.SIMSZONE.CZ

Návody, tipy a triky, spousta užitečných souborů ke stažení jak pro první, tak i druhý díl The Sims (samozřejmě včetně všech datadisků). SimsZone měla v minulosti ambice zařadit se mezi nejlepší weby o sérii The Sims, ale nyní z důvodu nedostatečné aktualizace (poslední příspěvek z poloviny loňského roku!) poněkud zapadává prachem. I přesto nabízí spoustu atraktivního obsahu, a pokud věnujete pochůzce webu nějaký čas, jistě si tu něco vyberete.

- o celé sérii, spousta věcí ke stažení
- neaktuální, lehce nepřehledné

THE SIMS 2 VOKR.COM

THESIMS2.VOKR.COM

Fanstránka o The Sims 2 na serveru Vokr.com nabízí stejně jako její konkurence všechno, po čem hráči touží, i když jedna zásadní věc tu chybí – více popisků. Je hezké, že v menu si můžete zvolit některý z vydaných datadisků a k němu si stáhnout poslední patche, obaly nebo se podívat na screenshoty či video, ale nenajdete k nim žádné informace. Ty zde sice jsou, ale ve formě společných novinek, což není dvakrát nejlepší způsob, neboť se v nich těžko orientuje. Stejně tak jejich aktualizace není příliš častá (většinou jednou či dvakrát do měsíce).

- fórum, minihry, obaly
- nepříliš častá aktualizace

KAM SE JEŠTĚ PODÍVAT? :

Další stránky věnující se The Sims 2 u nás: **www.gamesims2.atknet.sk**, **thesims.wjake.com**, **www.gamesims2.atknet.sk**, **www.anitathesims2.com**, **www.web-mia.com/ts2/**

13 TIPŮ A TRIKŮ PRO LEPŠÍ HRANÍ

Pokud má váš Sim jít za chvíli do práce a vy chcete, aby se chvíli vyspal v posteli, ale on odmítá, najeďte na pohovku a dejte volbu „Odpočinout si". Váš Sim se natáhne a bude odpočívat.

Rychlost hry je lepší ovládat numerickou klávesnicí (čísla 1,2,3) než šipkami na hlavním panelu ve hře (>,>>,>>>). Je to pohodlnější a ovládací prvky máte vždy při ruce.

Staré věci v domácnosti je lepší nahradit co nejdřív, dokud mají ještě nějakou hodnotu, než šetřit a pak všechno nahradit najednou, kdy už je nábytek prakticky bezcenný.

Pokud všichni vaši Simové mají zaměstnání, je zbytečné, aby si uklízeli sami. Je lepší najmout uklízečku, která vám uklidí pokoje, umyje nádobí. Vaši Simové se tak místo uklízení mohou zdokonalovat a shánět nové přátele. To samé platí o zahradníkovi.

Mějte vždy v zásobě nějaké přátele, i když je momentálně nepotřebujete. Časem se budou v zaměstnání hodit (pokud už vaši Simové nejsou na nejvyšším postu).

Jednou za čas byste mohli uspořádat párty a pozvat všechny přátele. Párty pomáhají utužovat přátelství a jiní Simové se zde můžou spřátelit s dalšími.

Jestli chcete, aby vám pošta chodila až do bytu, zapněte cheaty pro posun objektů (viz speciální boxík). Vezměte schránku na dopisy a přemístěte ji do bytu. Noviny vám budou chodit přímo do domu.

Pokud chcete mít v domě Simíků luxusní bazén, použijte následující jednoduchý postup. V místnosti, kde má bazén být, smažte některou ze zdí. Počítač tak bude považovat tento neuzavřený prostor za venkovní prostory. Není tedy problém sem umístit bazén a místnost opět uzavřít.

Při použití cheatu pro pohyb objektů posaďte Simíka na židli, hru zapauzujte a židli smažte. Simík zmizí taktéž. Hru odpauzujte a klikněte na ikonu obličeje nezvěstného Simíka. Ten se znovu objeví a jeho ukazatel bude o něco vyšší.

Chodí vaši Simové do práce a vy nestíháte uklidit byt? Existuje způsob jak uklidit a neplatit uklízečku! Zapněte cheaty, aktivujte posun objektů a potom vezměte odpadky a prodejte je.

Jak udělat skleník? Označte obvod místa, kde jej chcete, plotem. Vložte do něj venkovní kytičky, smažte plot, postavte místo něho zeď, do něj dejte ta nejvhodnější okna a máte skleník!

Zavolejte (teleportem to nejde) jakéhokoli přítele. Až se objeví na obrazovce (i když nepotřebujete), běžte do vany, hru zapauzujte a aktivujte cheat pro přesun objektů, hru odpauzujte, a až bude Simík vstávat a ruce bude mít nakřivo dolů dopředu, tak ho vezměte a dejte za přicházející návštěvu. Následně jej vyfoťte, což bude vypadat opravdu vtipně!

Pokud vám vadí rozpixelovaní Simové při sprchování nebo koupání, dá se tomu jednoduše vyhnout. Aktivujte cheat na přesun objektů, pak dejte Simíka osprchovat nebo vykoupat, a až tam bude, vanu nebo sprchu dejte jinam a budete mít nahaté Simy i bez speciálního patche.

KDYŽ SI NEVÍTE RADY, PODVÁDĚJTE!

Podvádět se sice nemá, ale občas to není na škodu. Zvláště když díky tomu dostanete přístup k jinak skrytým funkcím té které hry. I na The Sims 2 existuje celá řada cheatů, z nichž ty nejužitečnější najdete v tabulce níže.

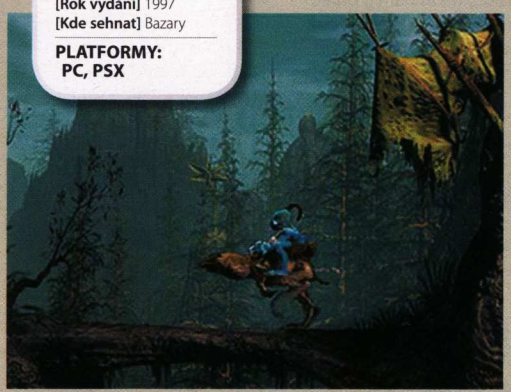
Pro zadávání cheatů je třeba otevřít speciální pole, které vyvoláte stisknutím **[Ctrl] + [Shift] + [C]**, zmáčkněte **[Enter]** a pište tyto cheaty:

AGING ON/OFF – zapne či vypne stárnutí Simíků
AUTOPATCH ON/OFF – zapnutí či vypnutí automatického hledání patchů na hru
BOOLPROP ENABLEPOSTPROCESSIONG [TRUE/FALSE] – pro fungování některých níže uvedených cheatů musí být hodnota true. Pro některé efekty musí grafická karta podporovat pixel shadery.
DELETEALLCHARACTERS – vymaže všechny cizí charaktery
EXIT – zavře všechna okna s cheaty
FILMGRAIN [0-1] – přidá efektní zrnění (číslo od 0,1 do 1 určuje intenzitu zrnění)
KACHING - přidá 1000 $
LETTERBOX [0.0 – 0.4] – překlopí aktuální scénu do širokoúhlé (číslo od 0.0 až 0.4 určuje širokoúhlost)
MOTHERLODE – přidá 50 000 $
MOVEOBJECTS ON/OFF – zapnutí či vypnutí posunu všech objektů ve hře
SETHOUR # – provede změnu času na # (1–23)
SLOWMOTION [0-8] – nastaví zpomalení od normální rychlosti (0) až po osminásobné (8)
STRECHSKELETON [#] – změní velikost vašeho Simíka, za # dosaďte číslo (1 – normální velikost, 0.5 – o polovinu menší, 2.0 dvojnásobně velký atd.)
TERRAINTYPE DESERT/TEMPERATE – změní terén v sousedství
VIRGNETTE [X SOUŘADNICE] [Y SOUŘADNICE] [X] – zaostření na věci v pozadí s čistým detailem. Hodnota souřadnic se zadává v pixelech, X je číslo od 0.0 do 1.0, které určuje intenzitu rozmazání
VSYNC ON/OFF – zapnutí či vypnutí vertikální synchronizace

nostalgie

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

INFO
[Žánr] Plošinovka
[Výrobce] Oddworld
[Rok vydání] 1997
[Kde sehnat] Bazary
PLATFORMY: PC, PSX



Když se řekne plošinovka, většině hráčů se v hlavách objeví obrázek, kterak pumprlíček Jeníček skáče z plošinky na plošinku, aby zachránil chudinku Mařenku, kterou v poslední úrovni ukrývá zlá Babizna čarodějnice. Nebo prostě nějaký podobný, neškodný, veselý, až dětský výjev. Není se čemu divit, když mezi největší hrdiny tohoto žánru patří obtloustlý instalatér v červených montérkách a modrý nadzvukový ježek; tedy postavičky veskrze skotačivé a roztomilé. Ale pak se objeví hra, jako je třeba Oddworld: Abe's Oddysee, a většina hráčů si uvědomí, že to jde i jinak. Namísto oživlé panenky metající lízátka v cukrovém království (Lollypop) přichází oslizlá podivnost se zašitými ústy, otročící v masokombinátu. Namísto radostných pocitů z barevné rozjásanosti svíravé, až depresivní mrazení.

Hlavní hrdina, otrok Abe, zástupce podivné rasy jménem Mudokoni, dře v obrovském masokombinátu jménem Rupture Farms. Jednoho dne, když už zase drhne podlahu, až se z jeho zelených zad kouří, vyslechne nové plány představenstva. Tvorové, až dosud sloužící jako hlavní lahůdka, vyhynuli a je třeba získat nové maso na talíř. Jako chutná náhrada se ukáží právě Mudokoni. Abe pochopitelně neplánuje strávit zbytek svého života v něčím břiše jako kus rozžvýkaného steaku, a tak bere své vychrtlé nohy na ramena. Během útěku hodlá zachránit i co nejvíce svých mudokaních kamarádů. To je vlastně vaším primárním cílem, osvobodit více než 50 z 99 Mudokonů, kteří jsou rozházeni i důmyslně ukryti po úrovních.

Abe's Odyssee se sice řadí mezi klasické plošinovky, ale kromě vašich bystrých prstů hodně zaměstnává i mozek. Spousta vašich kolegů otroků se totiž nepovaluje jen tak volně, ale jsou hlídáni ozbrojenou stráží nebo se skrývají na těžko dostupných místech. Navíc, i když už se vám podaří se k některému Mudokonovi dostat, stejně nemáte vyhráno. Mudokoni jsou stejně jako Lemmingové natvrdlí a dá spoustu práce dostat je do bezpečí. Naštěstí dokáže Abe své kamarády komandovat několika základními příkazy jako stůj, jdi atd.

Později se dokonce dostanete i ke speciálním dovednostem, jako je telepatické ovládnutí mysli protivníka, což vám otvírá celou řadu možností, jak se dostat ke svému cíli. A to hodně vzdálenému, herní doba kolem 25 hodin zní v dnešní době až takřka neuvěřitelně. Celá hra navíc dokáže překvapit svojí velkou obtížností. Protivníci, ač obludy, se dokáží chovat nesmírně inteligentně a nedají vám nic zadarmo. Všude na vás číhá smrt, stačí se pohnout ve špatný okamžik, chvíli nedávat pozor a neslavný konec vás nemine. Naštěstí tvůrci vynechali nesmysly, jako třeba daný počet životů, a po smrti vždy začínáte na začátku dané pasáže. I tak ale dá dohrání Abe's Odysse zabrat. Pokud se někomu ze čtenářů podařilo osvobodit všech 99 Mudokonů, smekám před vámi svůj pomyslný klobouk.

Propadnout kouzlu hratelnosti chvíli trvá, ale z grafické stránky hry zůstanete uchváceni okamžitě. Dnes sice svým obstarožním rozlišením pobaví, po výtvarné stránce se ale stále jedná o skvost. I když pouze 2D, tvůrci si dokázali pohrát a vdechnout hře určitý pocit trojrozměrnosti. Atmosféra všech lokací je neuvěřitelně živá a pohlcující. Ať už se jedná o depresivní Rupture Farms či třeba kouzelné noční exteriéry. V kombinaci s osobitým a povedeným hudebním doprovodem se jedná o titul, který dokáže zaujmout i dnes. Takže běžte a pomozte Abeovi zachránit všech 99 kamarádů. Nebudete litovat.

NEDOKONČENÝ SVĚT ODDWORLD

Možná ani nevíte, že tvůrci plánovali původně vytvořit pětidílnou sérii her ze světa Oddworld. Dokonce se nemělo jednat o hry, ale filmy. Ovšem z velkolepých plánů sešlo hned po druhém dílu, který se jmenoval Munch's Oddysee. Sice ze světa Oddworld vyšlo několik her, jako třeba Abe's Exoddus, či Oddworld Adventures, ale ty tvůrci označili pouze za jakési bonusy. Posledním bonusem a zároveň poslední vydanou hrou s nálepkou Oddworld se stal Stranger's Wrath, jenž vyšel pouze na Xbox v roce 2005.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Semestr začíná a on zase nestíhá

LUKÁŠ VESELÝ
Altar Games, UFO: Afterlight

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste vyzpovídali vedoucího projektu UFO: Afterlight, Lukáše Veselého.

[?] Máte na svou UFO sérii reakci od tvůrců původní ságy X-COM? Pokud ano, můžete se o ni se čtenáři podělit?
[!] Když jsme před šesti lety od vydavatele dostali nepoužitelné části hry, kterou původní tvůrci X-COMu sice rozpracovali, ale dále nehodlali dělat, snažili jsme se kontaktovat bratry Gollopovy, aby nám vysvětlili některé nejasnosti nebo alespoň okomentovali naše záměry na změny v konceptu. Zřejmě nás ale shledali pod úrovní své velikosti, nebo zkrátka jen neměli čas a zájem, a naše snaha nebyla opětována. Co si o celé sérii myslí teď, opravdu netušíme.

[?] UFO: Afterlight získává vyšší známky než oba jeho přímí předchůdci. Dovedete vysvětlit proč? V čem byla chyba prvních dvou dílů?
[!] Na jednu stranu vidím, že Afterlight je skutečně lepší než předchozí díly. Hratelnost jsme díky zkušenostem z prvních dvou her mohli dovést k ještě dokonalejší formě, např. systém souboje a vůbec ovládání v taktické hře nebo podpoření RPG prvků. Grafika je výrazná a svou stylizací vyhraněná, což vede k tomu, že je Afterlight hodnocen jako samostatná hra, nikoli ve srovnání s jinými hrami nebo jako něčí následovník. Po stránce technické jsme zahodili problémové věci, které v daném enginu nefungovaly úplně dobře, a zdokonalili efektové záležitosti, umocňující dojem z grafiky. Nejsou to žádné zázraky, ale součet drobných vylepšení celkově dokázal dost.

Na druhou stranu si myslím, že za lepší hodnocení může také čas. Jednak si hráči a hlavně recenzenti konečně uvědomili, že série UFO: After… jsou zkrátka jiné hry než X-COM a nemá smysl po nich chtít, aby se mu přiblížily.

[?] Na co jste osobně u Afterlightu nejvíc pyšný?
[!] Osobně jsem pyšný na lidi, co tu hru udělali. Vážně. Altar si prošel nezrovna příjemnými obdobími (původní společnost Altar Interactive zkrachovala a byla založena nová, Altar Games – pozn. redakce), takže je úctyhodné, že se v lidech, co tu zůstali jako „senioři", ještě našlo tolik elánu a vůle dělat další UFO.

A také jsem pyšný na to, jak jsme to nakonec zvládli – za poměrně krátkou dobu a ještě s takovými recenzentskými hodnoceními. Ve srovnání s jinými herními projekty, kdy se termíny neustále posouvají, je náš výsledek, troufám si říci, poměrně výjimečný.

[?] Objevil se v průběhu poměrně rychlého vývoje nějaký zásadní problém, který jej mohl ohrozit, nebo šlo vše, jak mělo?
[!] Větší problém se vyskytl až na konci. Hru jsme původně měli mít dodělanou v září, což je od listopadu 2005, kdy jsme na Afterlightu začali pracovat, jedenáct měsíců. A to je zatraceně málo, což jsme zjistili až na konci, i když jsme hru hotovou měli, dokonce otestovanou. V té době na tom hra byla lépe než předchozí Aftershock při svém vydání, zbylé chyby jsme plánovali opravit v patchích. Jenže Cenega, vydavatel hry, chtěl mít hru dokonalou, takže nám ji pořád vracela, a to celkem tři měsíce, než došlo na termín, který ani Cenega nemohla překročit. Nutno přiznat, že díky tomu je hra skutečně odvšivená.

[?] Kolik vývojářů na hře pracovalo? Liší se toto číslo od počtu tvůrců předchozích dílů hry?
[!] Na vývoji Afterlightu nás pracovalo cca 25 plus někteří externisté. Kdo to všechno byl, si můžete prohlédnout na webu Afterlightu, včetně fotek. Bylo nás méně než na Aftershock, práci jsme se snažili a díky zkušenostem i dokázali, co nejvíce optimalizovat, na čemž se nesporně podepsala také spolupráce s IDEA Games.

[?] Je pro vás mimozemské téma již definitivně vyčerpané? Kdybyste o tom rozhodoval jen vy, šel byste do dalšího pokračování?
[!] Sám bych o něčem takovém nerozhodl, a pokud, jedině na základě informací, které teď nemám – prodejnost Afterlightu, poptávka hráčů, poptávka vydavatelů, vývoj na trhu atd. Nicméně jako každý dobrý vývojář, i my máme v šuplíku uloženo pár nápadů na případné další pokračování. Ale zatím žádné další UFO neplánujeme.

[?] Jaké jsou vaše plány do budoucna? Myslíte si, že i v „next-gen" světě bude nadále možné tvořit hry v relativně malém počtu?

> **HRÁČI A HLAVNĚ RECENZENTI SI KONEČNĚ UVĚDOMILI, ŽE SÉRIE UFO: AFTER… JSOU ZKRÁTKA JINÉ HRY NEŽ X-COM**

PROFIL OSOBNOSTI

Známá česká strategická série UFO se aktuálně dočkala již třetího dílu (recenzi najdete v minulém Doupěti), podle kritiků však nejde o nastavovanou kaši, což potvrzují i dosavadní hodnocení. Proto jsme se rozhodli do Naostra pozvat Lukáše Veselého, vedoucího celého projektu.

Lukáš se narodil 19. 1. 1977 v Novém Městě na Moravě, jeho herní praxe je však spojena s Brnem, konkrétně se studiem Altar Interactive (později Altar Games), kde se podílel v pozici designéra nejen na všech dílech série UFO (v případě UFO: Afterlight pracoval jako vedoucí projektu), ale také na nedokončeném datadisku pro strategii Original War. Když zrovna nepracuje, rekreačně hraje deskové hry (počítačové už moc ne). Věnuje se také larpům, které se staly také tématem jeho diplomové práce na katedře psychologie.

[!] Nejsme přesvědčeni, že to lze, ani že to nelze. Snažíme se připravit na obě varianty, tedy pracujeme na jednom i druhém, a uvidíme, co nám přinese více štěstí… Chápu, že taková odpověď je jako z knížky hádanek, ale ještě nechci prozrazovat příliš mnoho. Ostatně část našich dohadů by mohla zodpovědět úspěšnost Fish Fillets 2, které právě vycházejí.

[?] Jak moc reálná je možnost, že se někdy dočkáme pokračování populární a neobvyklé strategie Original War?

[!] Otázka Original War je složitá. Přestože to může znít jako výmluvy, není zcela jasné, jak je to s právy na tuto značku. Original War vytvořil ještě Altar Interactive a prodal jej vydavateli, který zkrachoval. Práva různě putovala a skončila neznámo kde, rozhodně ale ne u nás. Jistě, můžeme udělat navazující hru jiného jména po vzoru Armed Assault, ovšem Original War nevzbudila ve světě tak pozitivní ohlas, jak se třeba z polských nebo českých luhů a hájů může zdát. Bude tedy taková hra úspěšná? Prosadí se ve světě a bude výdělečná? A bavila by nás taková práce? V souvislosti s těmito otázkami se zatím nenašel nikdo, kdo by takový projekt v Altaru prosadil a dovedl k realizaci.

[?] Afterlight máte úspěšně za sebou. Co vlastně tím v současné době dělá?

[!] Snažíme se dotáhnout do konce lokalizace Afterlightu, hra vychází v němčině a mnoha dalších jazycích, i v čínštině, a právě jsme dokončili přípravy k vydání Fish Fillets 2. Jak už jsem naznačil, dále máme rozpracované nějaké projekty, konkrétně dva, a uvidíme, co z nich nakonec bude.

[?] Co říkáte konzolím nové generace? Chtěl byste na některé konzolové platformě vytvářet hry?

[!] Plánujeme vývoj her i na jiné platformy než na PC. Ale tzv. novou generaci vnímám trochu s despektem. Je to spíše takový hype, marketingová bublina – musí se nějak nalákat zákazníci, aby se vrátily ty mnohamístné sumy vynaložené na vývoj. Z hlediska „hry" ovšem o žádnou novou generaci nejde, navíc souhlasím s kolegou Vláďou Chvátilem, který zastává názor, že dobré hry byly spíše ty staré. Skutečný next-gen čekám v pojetí nebo v ovládání, jehož vývoj možná naznačilo Wii.

Na druhou stranu je pěkné, že díky propagaci nových konzolí se elektronické hry dostávají do povědomí ještě širšího publika, a to nikoli jen jako zábava pro děti.

[?] UFO (včetně starších dílů) se prodává i pomocí internetové distribuce (Sprocket). Jak úspěšné je UFO zde v porovnání s prodejem v klasických obchodech?

To se nedá jednoznačně srovnat. Afterlight je na pultech teprve krátce a zvláště ze zahraničních obchodů se čísla prodejnosti získávají se zpožděním. Na Sprocketu je ještě kratší dobu a vedle Armed Assault by teprve měl udělat Sprocketu jméno. Ale i vzhledem k těmto skutečnostem se online prodává nadmíru dobře. Podle mých odhadů jsou ovšem nejúspěšnější zásilkové internetové obchody, například na největším anglickém zásilkovém obchodě s hrami play.com byl Afterlight několik týdnů v první desítce nejprodávanějších her, jednu dobu dokonce na čtvrté pozici.

[?] Máte nějakou svou vysněnou hru, kterou byste chtěl přivést na virtuální svět? Jakého je žánru?

[!] Mnohdy jsem si u čtení knížky říkal, to by byl zajímavý námět pro hru, ale ze snahy představit si za každou cenu téma jako počítačovou hru už jsem asi vyrostl. Ovšem zahrát si například Gibsonova Neuromancera s technologiemi, jakými má oplývat např. Alan Wake, by mě skutečně lákalo.

[?] Dá se při tvorbě her využít znalostí z psychologie?

[!] Podobně jako se dá například využít znalostí z ekonomie pro tvorbu funkčního a zajímavého ekonomického modelu ve hře, dá se adekvátně využít i znalostí z psychologie. Ale nemyslím si, že psychologii při tvorbě her někdo cíleně využívá. I když například počet vojáků, které může hráč v Ufu ovládat, jsem kdysi prosazoval na sedm, protože z kognitivní psychologie víme, že sedm je optimální počet. Určitě se ale dá opírat o teorie, které každý laik zná, jako například že hra nesmí být moc těžká, aby neodrazovala, ale zase ne moc lehká, aby nenudila, a tudíž by měla zvyšovat svoji obtížnost úměrně tomu, jak se s ní hráč učí zacházet.

Nicméně své znalosti spíše využívám jako při tvorbě čehokoli v týmu. Jak co nejlépe spolupracovat, jak dát prostor kreativitě a zároveň to dotáhnout do nějakého konce apod.

[?] Jaký byl váš první herní počítač a hra?

[!] Když nepočítám handheldy jako Jen počkej!, první byla konzole s hrou Pong a několika jejími obměnami, kterou jsme měli doma. Ovladače byla taková kroutítka do ruky. Pak jsem se postupně setkával se sálovým počítačem a stařičkými osobními počítači, jako byl Robotron, v kroužku ve výpočetním středisku později tuším nějaké Slušovice nebo IBM, ve škole pak IQ a Ondra, u kamarádů Atari a Spectrum. Můj první počítač byl Commodore 16 a poměrně dlouho, než jsem se přestěhoval do Brna, jsem nevěděl o nikom, kdo by měl Commodore taky. A zkoušel jsem si programovat jednoduché hry sám. První, a dlouho jedinou originální hru jsem měl nějakého kosmonauta, co musel bez poškození přeletět měsíční pláň. Nikdy jsem ji nevyhrál.

[?] Chtěl byste se setkat s opravdovými mimozemšťany? Věříte, že existují?

[!] Chtěl, vždycky jsem ujížděl na Aktech X a věřím, že někde existují. Tam někde venku. Ale myslím, že se s nimi nikdy nesetkám, protože ta šance, že existují ve formě, se kterou se vůbec lze setkat a uvědomit si ji, je mizivě malá. Vlastně trochu věřím, že oni nás už dávno potkávají. Ne, nejsou to vesmírní lidé. ;-)

[?] Budou podle vás mírumilovní, nebo naopak válečníci?

Myslím, že nebudou s to rozlišit mír a válku. Zkrátka nás vyhladí, protože budou mít hlad nebo něco podobného. A když budou mírumilovní, tak nás to ani nebude bolet.

MIMOZEMŠŤANÉ NÁS VYHLADÍ, PROTOŽE BUDOU MÍT HLAD NEBO NĚCO PODOBNÉHO

PŘÍŠTĚ:

DAN KREŠ

PR a marketingový manažer

Na trh se pomalu chystá PS3, do našeho seriálu rozhovorů jsme ale nejdříve pozvali zástupce českého Microsoftu, jehož Xbox 360 se už oficiálně v českých obchodech vyhřívá několik měsíců. Bude to rozhodující náskok, který rozhodne válku konzolí nové generace? I na to se můžete zeptat Dana Kreše, manažera, pod nějž aktivity kolem Xboxu 360 v České republice (a na Slovensku) spadají.

Dan Kreš začínal v logistice, blíže hernímu průmyslu se dostal v roce 2003, kdy se ocitl v nově české pobočce vydavatelského giganta Electronic Arts. V EA vydržel tři roky, načež přestoupil do českého Microsoftu a jeho divize Entertainment & Devices. Mezi její aktivity se řadí i rozjezd prodeje Xboxu 360. Dan se zajímá o hry ve svém volném čase, nejraději má strategie, konkrétně sérii Command and Conquer.

Otázky mu můžete posílat do **29. března 2007**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Peter Hančar. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

FREEHRY

DOUPĚ
Vybrané hry najdete na DVD 3/07

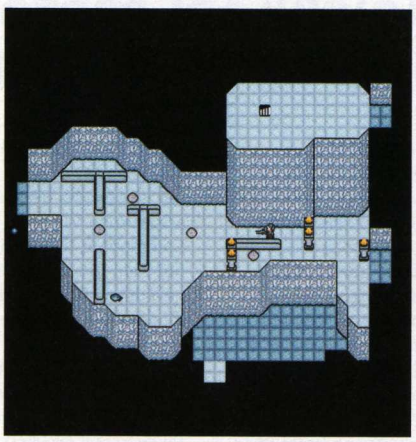
FLIGHT GEAR

Může být neznámý Flight Gear konkurentem slavného Flight Simulatoru od giganta jménem Microsoft? Bezpochyby. A k tomu všemu zcela zdarma. Nabídka čtyřiadvaceti letadel nejzvučnějších jmen (civilní Cessna 310, stíhačka F-16, veterán P-51D nebo například obrovský Boeing 737) zní vskutku lákavě. A co víc, virtuální pracovníci jednašedesáti letišť z celého světa jsou vám plně k dispozici. Nečekejte žádnou akci, pouze pravověrnou simulaci se vším všudy. Od dlouhého vzletu s mnoha přípravami, přes urputný let až po krkolomné přistávání. To vše s grafickým zpracováním na velice solidní úrovni a s možností přepínání kamery do mnoha různých pozic.

[ID] 115867 **[Žánr]** Simulátor **[Výrobce]** Curtis L. Olson **[Velikost]** 89,90 MB **9,1**

ARK 22

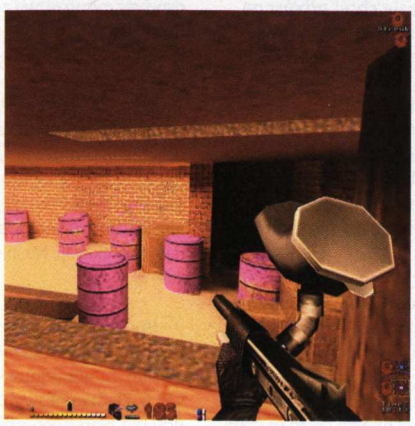
Ark 22 je klasickým futuristickým RPG. Coby vesmírný vandrák se ocitáte na palubě kosmické lodi, přičemž záhy zjišťujete, že vaše přítomnost zde má svůj důvod. Strhující příběh s sebou nese mnoho rozhovorů s členy posádky, úkoly, minihry, ale i logické hádanky. Připravte se na krvelačné souboje se zhruba třicítkou nepřátel a deseti hlavními bossy. Herní doba se zastavila přibližně na deseti hodinách, což je ve světě freeher nadstandardní číslo. Až na audiovizuální stránku boduje Ark 22 na plné čáře.



[ID] 115907 **[Žánr]** RPG **[Výrobce]** Srehpog **[Velikost]** 20,60 MB **9,0**

PAINTBALL 2

Ať už patříte mezi odpůrce násilí ve hrách, nebo mezi skalní příznivce akčních first-person střílečeк, zbystřete – je tu Paintball 2. Ostré projektily vystřídají kuličky naplněné barvou, mrtvoly tu nejsou a místo krve zůstanou pouze boláky a štípance. Paintball 2 běží na osvědčeném Quake 2 enginu, což je patrné na první pohled. Za největší klady hry je bezesporu považována přítomnost multiplayeru. V něm můžete bez následků na zdraví poskvrnit (barvou) i živé protivníky.



[ID] 115911 **[Žánr]** Akční **[Výrobce]** Digital Paint **[Velikost]** 19,42 MB **9,0**

TOP5 LYŽAŘSKÝCH HER

Letošní zima byla vůči zimním sportům krutá. Lyžařská střediska hlásí nejmenší zisky za poslední roky. Výcvikové kurzy a dovolené v horských penzionech se hromadně ruší. Hlavu vzhůru. Vybrali jsme pro vás pět nejlepších freewarovek, které dokáží obavy a zklamání z nepříznivého počasí alespoň trochu kompenzovat.

SKI CHALLENGE 2006

[Výrobce] **Green Tube**
[Velikost] **14,71 MB**

Ski Challenge 2006 je tak dokonalá hra, že by na ní mohla s trochou nadsázky trénovat i mistryně Šárka Záhrobská. Skvělé zpracování, reálné scenérie a lyžařské vybavení, různé světové poháry a hlavně kopec zábavy. To vše ve čtrnáctimegovém archivu.

DELUXE SKI JUMP 3

[Výrobce] **Mediamond**
[Velikost] **4,81 MB**

Letět jako pták můžete prostřednictvím Deluxe Ski Jump 3. Skoky na lyžích konečně dostaly do vínku i třetí rozměr. Zařadí se vaše jméno vedle světových jedniček?

SKI EXTREME

[Výrobce] **Danjo**
[Velikost] **5,22 MB**

Extrémní lyžování? Proč ne. Ovládáte malého, ale o to více statečného panáčka, kterému se do cesty staví kromě slalomových branek i mnoho životu nebezpečných předmětů. Jen rychle uhýbat nestačí.

SOUL RIDE VIRTUAL JAY PEAK

[Výrobce] **Slingshot**
[Velikost] **5,56 MB**

Ve výčtu samozřejmě nesmíme opomenout ani populární snowboarding. Připadá-li vám klasická jízda na prkně nudná, můžete vyzkoušet seskok z helikoptéry přímo na vrchol hory. Adrenalin v žilách o sobě dá jistě znát.

WILD WATER SKI

[Výrobce] **Ultraline Software**
[Velikost] **11,19 MB**

Na závěr malé odlehčení. Vodní lyžování sice nepatří mezi zimní sporty, nicméně dvě prkénka na nohou jsou i zde ke stejným účelům – k utváření nejrůznějších triků. Jen místo gravitace využijete síly motorového člunu.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Těší se na léto, až si zalyžuje

MOBILNÍ HRY

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

ZTRACENI

V minulém Doupěti jste si mohli přečíst o hře Stranded, která těžila z popularity příběhu oblíbeného televizního seriálu Ztraceni, a jen pár dní po jejím uveřejnění se objevila i stejnojmenná javová hra, v níž najdou všichni příznivci tohoto seriálu nejen tváře svých oblíbených postav, ale také střípky seriálového děje. Takže nechte televizní ovladač v klidu, vezměte do ruky mobil a zpestřete si čekání na nový díl u oficiální hry seriálu Lost od francouzského Gameloftu.

Pokud náhodou neznáte zápletku seriálu, vězte, že pasažéři rutinního zaoceánského letu se zřítí s letadlem na neznámý ostrov, a protože všechny možné formy navázání komunikace s civilizovaným světem selžou, musí trosečníci vzít svůj osud do vlastních rukou. To ale vůbec není snadné, zvlášť když je ostrov jedno velké tajemství. Ve hře Ztraceni se stanete doktorem Jackem, který je stejně jako v seriálu neoficiálním vůdcem trosečníků.

Od prvních minut hraní se děj rychle rozběhne a vy musíte neúnavně zachraňovat ostatní z trosek hořícího letadla. Pak se situace výrazně zvolní a vy se dostanete k obvyklému plnění nejrůznějších arkádových úkolů. Nejste u nich omezeni časem ani jejich řešení není příliš složité, protože šipky vás navedou přesně tam, kde vás vývojáři chtěli mít, abyste nenarušili vývojovou linii. To je ale škoda, protože se nemůžete vydat jinam, než vyžaduje úkol a děj. Jako by vás někdo vedl na ruku a prošlapával vám cestu – to může začít nudit a navíc takhle hru zbytečně brzy dohrajete (zhruba za hodinu). Úkoly jsou rozmanité, ale není jich příliš mnoho, i proto mohly zabrat delší čas.

Na ovládání si nelze stěžovat, chození, střílení či sekání nožem hravě zvládnete, a vůbec největší pochvalu si zaslouží vizuální stránka. Grafika přináší skvělé detaily a animace, které moc dalších her nenabídne – uvidíte třeba rychle pulzující hrudník zadýchaného hrdiny nebo změny výrazu v jeho tváři. Stejně tak se povedlo i prostředí celého enginu. Při srovnání s hrou Stranded od Glu ale nemůžeme vyhlásit jasného vítěze – Ztraceni nabízejí úžasnou grafiku, známé seriálové postavy a kompletní lokalizaci do češtiny, Stranded zase pestřejší děj s více úkoly a širší herní možnosti. Fanoušci seriálu Lost nejlépe udělají, když si stáhnou obě hry.

[Žánr] Akční **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Gameloft, www.gameloft.com **[Cena]** 80 Kč **[Zdroj]** O2, mobilnihry.o2active.cz **[CZ]**

8,1

RISE OF ANTARES

U tahové strategie z daleké budoucnosti Rise of Antares se připravte na výjimečně rozsáhlé herní možnosti, už třeba samotný úvodní trénink zabere tolik času jako celé dohrání některých jiných her (zhruba hodinu). Začínáte na malé planetce s nízkým kapitálem a párem dobrovolníků, které si vyberete z několika možných národů a podle toho se bude odvíjet i vaše specializace na vědu, průmysl nebo armádu. Na začátku si také zvolíte maximálně pět nepřátelských národů. Postupně se naučíte vyrábět nové rakety, budovy, další vybavení a začnete dobývat ostatní planety. Budete najímat zemědělce, dělníky a vědce, které můžete později rekvalifikovat. Úkolem hry jsou tradiční stavění objektů, vědecký výzkum, ekonomické řízení a samozřejmě boj s nepřáteli tahovým systémem vy/soupeř. Vítězství vám zajistí pouhá přesila vojenských jednotek té či oné strany. Jednotlivé tahy sice trvají dlouho, ale díky rozmanitému prostředí, efektním bitvám, výborné grafice i dobrému ovládání se nestihnete nudit i několik dlouhých dní.

[Žánr] Strategie **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** HeroCraft, www.herocraft.com **[Cena]** 79 Kč **[Zdroj]** Redboss, www.redboss.cz **[CZ]**

8,4

LEMMINGS – NÁVRAT

Roztomilí Lemíci patří k těm herním hrdinům, na které se nezapomíná a zná je snad každý počítačový hráč už od kolébky. Tyto legendární potvůrky se nyní vrací na displeje mobilů a přináší mnoho hodin zábavného i vtipného hraní. Opět musíte bezpečně (nebo aspoň s minimálními ztrátami) převést veselou bandu malých tvorečků skrz propasti, ohnivá pole, rozbouřené řeky a další zrádné překážky až domů. To ale není nijak lehký úkol, protože Lemíci sice zvládnou řadu různých činností, potřebují ale vaše rozhodnutí, kdy a co provést, jinak klidně do jednoho naskáčou do propasti jako lumíci. Jde tedy hlavně o to, ve správný čas pověřit vhodného Lemíka jednou z osmi možných činností, která zajistí překonání překážky – šplháním po svislém povrchu, skokem s padákem, odpálením bomby, blokováním pohybu daným směrem, stavěním mostu, prorážením překážky, podkopáváním povrchu či hloubením jam. Naštěstí lze hru pozastavit a jednotlivé tahy dobře promyslet, bez toho by snad nešlo dohrát nejvyšší úrovně. Grafika patří k průměru, zahrát si můžete ve třech obtížnostech.

[Žánr] Arkáda **[Platforma]** Java MIDP 2.0 **[Výrobce]** Glu Mobile, www.glu.com **[Cena]** 59 Kč **[Zdroj]** T-Mobile, www.t-zones.cz **[CZ]**

7,6

HRÁČŮV RÁDCE

Film a hry, dva světy, žijící ve vzájemné symbióze již po dlouhá léta. Rok co rok se setkáváme s herními tituly podle filmové předlohy, jež plní ryze marketingovou úlohu (nalákat do kinosálů diváky), čímž se dostávají do společnosti propisek a podobného haraburdí. Z řady šedivého průměru přesto vykročila řada titulů, u nichž lze doporučit nejen zhlédnutí snímku, ale i koupi herní adaptace.

HRY PODLE FILMU

BLADE RUNNER

Stačí talent a trocha správného načasování. Takové, jaké dokázalo studio Westwood proměnit v legendy Dune 2, Command & Conquer, Lands of Lore… a Blade Runner. Perfektní sci-fi adventura podle stejnojmenného kultovního filmu, která mimo jiné položila základy cyber-punku (stejně jako film). Herní zpracování slavného snímku nabízí temnou příběhovou linii plnou dějových zvratů a originálních úkolů, jež ústí v několik alternativních konců. Stručně a jasně: veledílo, které byste neměli minout.

velkolepý příběh, technické zpracování, originalita
místy obtížné

[Platforma] PC [Žánr] Adventura [Rok vydání] 1997 [Cena] Bazar

TIP

PETER JACKSON'S KING KONG

Slavný opičák se v roce 2005 vrátil nejen na stříbrná plátna, aby zde už svou velikostí neohromil tak jako v originále, ale představen byl i herní veřejnosti. Hra staví na zajímavém mixu akční adventury z pohledu první osoby za Jacka Driscolla s akční skákačkou z pohledu třetí osoby v roli obřího King Konga. Ačkoliv originálních prvků nabídl titul jen několik, díky celkově dobré hratelnosti, mrazivé atmosféře a kvalitnímu technickému zpracování je i dnes hoden vašeho zájmu.

atmosféra, hratelnost, technické zpracování
krátká herní doba (7 až 8 hodin)

[Platforma] PC, Xbox, Xbox 360, GC, NDS, GBA, PS2, PSP [Žánr] Akční adventura [Rok vydání] 2005 [Cena] 499 Kč (PC)

TIP

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Mánie Pána prstenů dávno pominula jak ve filmovém, tak herním světě a obyčejný hráč si oddechl – už se nemusí probírat tunami herního smetí. Bitva o Středozem (hovoříme o obou dílech) je ale zářivou výjimkou, když na hráče zapůsobila velkolepými bitvami, navíc v detailním a atmosférickém podání. Hra se profiluje také skvěle vyváženou hratelností, která byla obalena do příjemného grafického kabátku. Právě tím bylo zaděláno na perfektní strategii, která není jen přívěskem k filmu.

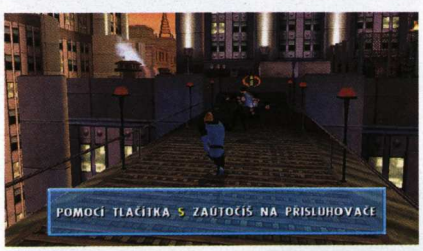
hratelnost, grafické zpracování, Středozem
minimum novinek, odchylky od Pána prstenů

[Platforma] PC [Žánr] RTS [Rok vydání] 2004 [Cena] 499 Kč

TIP

ÚŽASŇÁKOVI

Úžasňákovi zazářili nejen v řadách nejmenších, ale jejich inteligentní humor přilákal do kin celé rodiny. Herní Úžasňákovi (podobně jako filmový vzor) nečekaně překvapili; jak smysluplným příběhem, tak také originálními herními postupy a úkoly. Pokud bychom měli vybrat nejzajímavější hru podle animované filmové předlohy, byli by to právě Úžasňákovi.



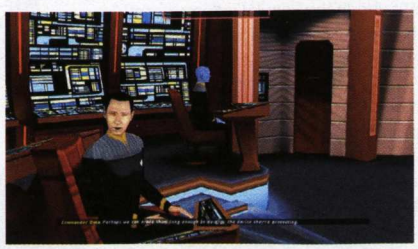
hratelnost, lokalizace, grafické zpracování
kamera, nutnost zvyknout si na ovládání

[Platforma] PC, PS2, Xbox, GC [Žánr] Akční plošinovka [Rok vydání] 2004

TIP

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Star Trek: Bridge Commander si mezi vesmírnými simulátory již navždy vydobyl pevné místo. Strhující příběh, vynikající atmosféra a skvělá hratelnost – tak by se daly stručně shrnout přednosti hry. Toužíte-li celý život po povolání, v němž usednete do kapitánského křesla a budete velet své vlastní lodi, vaše přání nabývá reálné podoby. Z univerza Star Trek to umožňuje kvalitně a snadno pouze Bridge Commander.



příběhová linie, Star Trek atmosféra, hratelnost
cena, těžko se shání

[Platforma] PC [Žánr] Vesmírný simulátor [Rok vydání] 2002 [Cena] Bazar

TIP

ALIENS VS. PREDATOR GOLD

Úspěch filmu Vetřelec byl svého času mimořádný, a přestože tehdejší doba stále filmovým adaptacím nepřála, netrvala výroba herního ztvárnění snímku dlouho. Alien vs. Predator v sobě pojí atmosféru překypující strachem, nikdy nekončící akci a originalitu, to vše v podání klasické akční střílečky, která však ani na malý moment neuvázla ve vodách stereotypu. Navíc před vás klade nelehkou otázku: sáhnete po alienovi, člověku nebo Predátorovi?

hororová atmosféra, Alien a Predátor, originalita
slabší technické zpracování

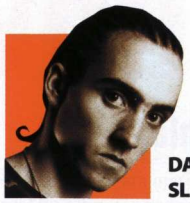
[Platforma] PC [Žánr] Akční střílečka [Rok vydání] 1999 [Cena] 199 Kč

TIP

Ladislav Nosáčovec, stálý spolupracovník Doupěte
Odpočítává dny do nejbližších prázdnin

BLOG

ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV



DAVID SLÁMA

WORLD OF WARCRAFT: TRADING CARD GAME

Magic: The Gathering patrně znáte, hráli jsme je snad všichni a mnohým to jistě zůstalo. Nebo jiné podobné karetní hry: Pokémon, Lord of the Rings, Vampire a další. Blizzard ve spolupráci s Upper Deck Entertainment (jestli sbíráte kartičky sportovců, dost možná znáte) připravil karetní hru podle WoW na podobném principu. První edice nese název Heroes of Azeroth a čítá 361 různých karet.

Základem je vždy karta hrdiny, volíte jedno z devíti povolání známých z WoW. Hrdina má svoje profese a talentovou specializaci, to ovšem zatím téměř nehraje roli. Volba hrdiny má vliv především na schopnosti (ability), jaké můžete používat, zatímco přístup ke spojencům mají zatím všichni stejný (tedy samozřejmě je oddělena Horda od Aliance). Vedle schopností a spojenců můžete ještě svého hrdinu ověnčit vybavením – zbraněmi, zbrojí ale i prsteny, náhrdelníky a trinkety.

Posledním typem karet je quest. Funguje podobně jako mana v Magic, ovšem s tím rozdílem, že jako manu (zde resource) můžete použít kteroukoli kartu, položíte-li ji rubem nahoru mezi ostatní „resources". Výhoda questu je ta, že jej během hry můžete splnit a získat tak nějaký bonus (vytáhnout si spojence z hrobu do ruky, líznout si kartu atp.). Tohle je první novinka oproti Magic, kterou si mě WoW: TCG získala. Druhou je opačný průběh souboje: zatímco v Magic to byl obránce, kdo vybíral, kdo s kým bude bojovat, zde je to útočník – hra tím dostává zajímavý rozměr.

Kromě parádních bitev s kamarády a napínavých turnajů má ale WoW: TCG ještě jeden trumf v rukávě – vlastně dva. Za prvé to je perfektní provázanost s digitálním světem WoW (jména skillů, spojenců, questů, vybavení… vše je povědomé a ne bez důvodu). Za druhé pak nádherné obrázky předních světových kreslířů, z nichž některé zdobí tuto stránku.

Pokud vám sběratelské karetní hry nejsou cizí, možná vás tahle kratická zmínka o WoW: TCG navnadí vyzkoušet něco nového. Já byl mile překvapen, třeba budete taky a nakonec se shledáme na nějakém turnaji. Tohle je pro tento měsíc konec mého kola, nashle příště.

VÍTĚZNÝ PŘÍSPĚVEK DO „ZIMNÍ" SOUTĚŽE

Dáša Machová: Snow game

Sedím doma, hledím z okna,
soused venku hází sníh,
to se mi to hezky kouká,
s lopatou má dobrý švih.

Buduje tam strategie?
Staví kopce veliké?
Dostal zásah, druhý, třetí,
oči krví podlité.

Vyhlásil jsem válku světu,
soused sotva chytá dech,
já vyhraji v sedmém levelu
a on chudák, má zas pech!

Venku řádí kalamita,
připadám si hloupě,
místo abych mu šel pomoct,
čtu si rači DOUPĚ.

Za rok bude zase zima,
kdo ví, co nám přinese,
souseda zas čeká dřina,
pro nás nové recenze.

A mně z toho plyne rada,
není zrovna ideál,
když už venku zase padá,
tak proč bych si nezahrál?

VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE

PROBUZENÍ ZE ZIMNÍHO SPÁNKU

Právě v den, kdy se Doupě dostává na stánky, oficiálně končí zima. Tedy spíš jakási parodie na zimu – nakonec rozmarům počasí jsem se věnoval poslední dva Blogy; je tedy také na čase vyhlásit výherce malé soutěže o dvouleté předplatné a exkluzivní Doupátko podepsané redakcí. Takže prosím famfáry, výhercem se stává Dáša Machová z Nového Jičína se svojí básničkou „Snow game". Gratuluji, jen mi pak, Dášo, nezapomeň napsat na mail svoji celou adresu, abych ti mohl zařídit slibované předplatné.

Vyhlášení bychom měli a můžeme se s klidem věnovat jiným věcem. Přelom února a března byl zajímavý, nedlouho po uzávěrce minulého Doupěte jsem se konečně dostal ke svému vysněnému Supreme Commanderu, kde jsem v mnoha vyhraných bitvách jasně prokázal své strategické dovednosti… jenom abych zbytek příprav nového Doupátka strávil mnohem akčnějším bojem s chřipkovým virem. V době psaní těchto řádků sice válka ještě vyhraná není, ale po mnoha prohraných bitvách se úspěchy dostavují i na mojí straně barikády.

Z trpkých starostí se pak snadno uniká někam za hranice všedních dnů, starostí a reality samotné. Vedle tradičního pobytu v Azerothu (World of Warcraft) a nových zážitků z mezigalaktických bitev devětatřicátého století (Supreme Commander) mi bylo dovoleno navštívit ještě jiný svět. Komiksový svět barev, magie i techniky, svět Silverfall, svět francouzské školy vývoje her. Francouzi jsou totiž divní. Nejenže jí žáby, nepřejímají mezinárodně užívaná slova z angličtiny a neumí vyhrát válku (říká se „Jít do války bez Francie je totéž, jako vyrazit na jelena bez xylofonu"), ale také mají zcela osobitý přístup k vývoji her. Francie dala světu geniální kousky, jako je Atlantis, Dune a mnoho dalších – a teď i Silverfall, poutavé dobrodružství ve světě barevném jako dětské omalovánky a podivném stejně tak.

Ale ještě jedna věc mi obarvila jinak šedavé dny trochu veselejšími odstíny. Konečně jsem si našel chvilku, abych poodhalil, jaké tajemství skrývají kartičky přítomné ve sběratelské edici Burning Crusade. Kdysi jsem trochu přičichl ke sběratelské karetní hře Magic: The Gathering. Tohle je něco podobného, jen je to ze světa WoW a teprve se to rozjíždí – naskočit je tak mnohem snadnější, než u léta zaběhlých podobných her.

HARDWARE NEWS

Polární chlad

Externí vodní chlazení má většinou výhodu v podobě tichého chodu. Tundra od Silverstonu je zcela pasivní a o chlazení kapaliny se stará externí modul s rámem z jednoho kusu masivního hliníku. Při návrhu byl kladen důraz i na vzhled, který lze směle označit za exkluzivní. Tundra se v základu postará pouze o váš procesor, ale doplnění bloků by neměl být problém.

[vodní chlazení]
SILVERSTONE TUNDRA TD01S
cena 11 500 Kč
www.silverstonetek.com

Deska Vista ready

Na příchod nového operačního systému reagují všichni výrobci komponent, kteří jej oblepují samolepkami Vista ready. Asus však šel ještě dál a novou sérii desek M2N32-SLI Premium vybavil externím LCD displejem (připojitelný do USB), na němž můžete i při vypnutém počítači prohlížet RSS zprávy nebo třeba schůzky.

[základní deska]
ASUS M2N32-SLI PREMIUM
cena 8 500 Kč
www.asus.com.tw

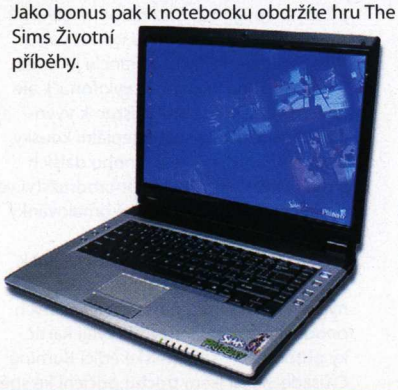
S vodníkem na zádech

Po vzoru společnosti Sapphire i Asus stvořil grafiku přímo kombinovanou s vodním chlazením. Díky tomu je možné zvýšit přetaktování karty GeForce 8800 GTX o dalších 11 %, přičemž teplota čipu je o 12 °C nižší. Frekvence GPU je tak nově stanovena na 630 MHz, paměti tikají na 2,06 GHz.

[grafická karta]
ASUS EN8800GTX AQUATANK
cena 19 500 Kč
www.webovka.com

Nekupujte hry, kupte notebook

Umax uvádí na trh novou řadu notebooků VisionBook 2600Sims osazenou procesory Celeron M 420 nebo Core Duo T2050. Koukat budete na 15,4" širokoúhlý leštěný displej. Nechybí ani bezdrátová síť, integrovaná webkamera ve víku nebo čtečka karet. Podstatnější je ale 80GB pevný disk a 1 GB operační paměti. Jako bonus pak k notebooku obdržíte hru The Sims Životní příběhy.



[notebook]
UMAX VISIONBOOK 2600SIMS
cena 21 408 Kč
www.umax.cz

Kapesní doteky s hudbou

Na český trh míří malý a vybavený kapesní přehrávač Cowon D2. Zaujme zejména dotykovým 2,5" displejem a slibovanou extrémní výdrží 52 hodin při přehrávání hudby nebo 10 hodinami pro video. Dostupný bude v kapacitách 2 a 4 GB dále rozšiřitelných pomocí SD karet. Mimo hudby a videa zvládá také FM rádio, nahrávání a prohlížení obrázků. Váží 91 gramů a je menší než kreditní karta.

[přehrávač]
COWON D2
cena 5 990 Kč (2 GB)
www.emgeton.cz

Fotoaparát s otočkou

Samsung i7 nelze označit obyčejným slovem fotoaparát. Kombinuje totiž v sobě i funkci videopřehrávače včetně přehrávání hudby. Čelní strana vypadá podobně jako starší i6 PMP. Hlavní změna je ale vzadu, kde je otočný displej. Důvod jeho vzniku jsme nepochopili. Místo otáčení celého přístroje můžete otočit jen displej? Jedinou vlastností otočného displeje je přepínání režimů. V základní poloze je to fotoaparát, v otočené videopřehrávač.

[digitální fotoaparát]
SAMSUNG I7
předpokládaná cena 9 990 Kč
www.samsungcamera.com

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

TEST: GEFORCE 8800 GTS

O DIRECTX 10 SI NEMUSÍTE JEN ČÍST

S příchodem nových náročných her pro Windows Vista a rozhraní DirectX 10 vyvstává otázka, jakou grafickou kartu pro ně zvolit. Když pominete velmi drahou GeForce 8800 GTX, která je určena nejnáročnějším hráčům, a GeForce 8800 GTS 640 MB, nabízí se třetí grafika s jádrem G80 – GeForce 8800 GTS s polovinou (320 MB) paměti. Od své plnohodnotné sestřičky se jinak neliší, přitom je o takřka 3 600 Kč levnější.

Vysoká výkonová rezerva

Otázkou ale zůstává, nakolik bude mít poloviční paměť vliv na plynulost her. Z námi naměřených výsledků je zřejmé, že se najde velké množství her, kde tento fakt vůbec nepocítíte. Velmi ale záleží na rozlišení hry, míře a typu anti-aliasingu. Právě nejnáročnější nastavení jsou ta, kde 320 MB grafické paměti nestačí, proto zde následuje velký propad výkonu. S příchodem novějších her se navíc dá předpokládat, že se bude poloviční paměť negativně podepisovat na výkonu čím dál více, což se potvrdilo například i u Company of Heroes.

Pokud vám však nebude výkon této karty stačit, stále máte možnost ji přetaktovat. Nám se podařilo dosáhnout poměrně vysokých taktů, prakticky stejných jako u její plnohodnotné sestřičky. Díky tomu se zvýšil herní výkon v průměru o 22 %, kdežto u Radeonu X1950 XT se budete muset smířit pouze s 8% nárůstem.

Dokonale tichý chod

Ačkoliv chladič na Leadtek GeForce 8800 GTS 320 MB vypadá trochu jinak než referenční, jeho rozměry i princip chlazení zůstaly stejné. Už tento fakt napovídá, že se také zde můžete spolehnout na velmi tichý chod i při dlouhodobé zátěži, což se v průběhu testu potvrdilo. Teplota grafického jádra při automatické regulaci otáček přitom nikdy nepřesáhla 79 °C. Spotřeba 320MB verze GeForce 8800 GTS je jen nepatrně nižší než 640MB, obě karty však trumfne Radeon X1950 XT, který při zátěži potřeboval o 20 W více energie.

Kromě neúplné kabeláže (chybí kompozitní cinch výstup a druhá redukce z DVI do D-Sub) naleznete v příslušenství ke kartě hry SpellForce 2, Serious Sam 2 a užitečný softwarový DVD přehrávač PowerDVD 7 v hodnotě 140 Kč.

Přemýšlíte-li do budoucna, což se u výkonných grafických karet nevyplácí, je pro vás 320 MB grafické paměti málo. Ale vzhledem k poměru cena/výkon je pro hráče chudší verze GeForce 8800 GTS od Leadteku vynikající volbou. Nad Radeonem X1950 XT i XTX vítězí díky vyššímu výkonu (ve většině her), novým technologiím, nižší spotřebě i nižší hlučnosti.

POLOVINA PAMĚTI NA HRY STAČÍ

Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
Po narození nebylo jeho první slovo „máma", ale „BIOS"

VERDIKT

8,0
celkové hodnocení

- Poměr cena/výkon
- Vysoká přetaktovatelnost
- Unifikované shadery, DirectX 10
- Velmi tichý chod

- Vyšší spotřeba
- Chudší kabeláž

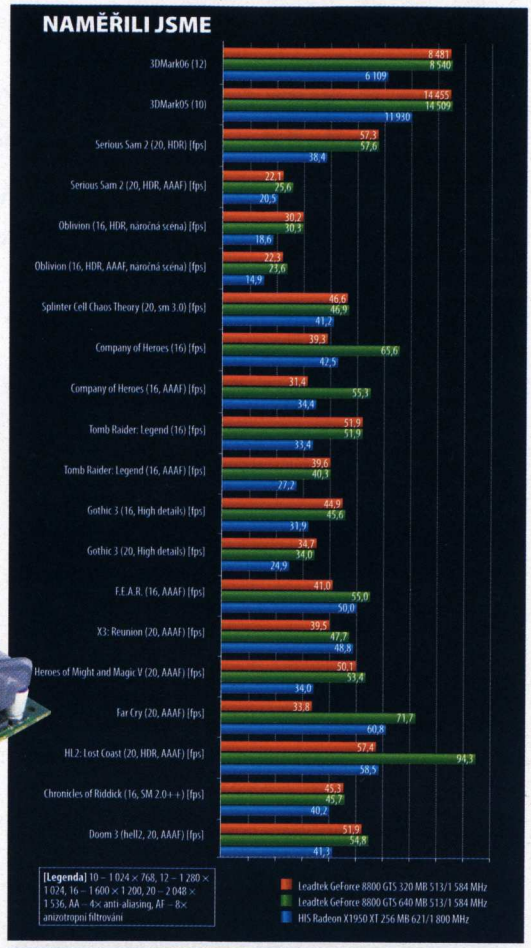
Syntetický výkon [8 %]	4
Výkon ve hrách [48 %]	4
Funkce čipu [8 %]	5
Funkce karty [8 %]	4
Příslušenství [8 %]	4,5
Cena [20 %]	3,5

INFO

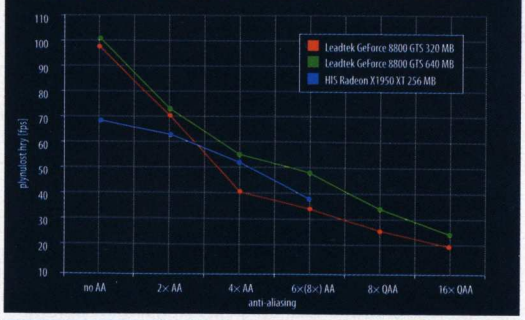
[Produkt] grafická karta
[Zdroj] BGS Levi Czech, Brno
[Kontakt] 531 011 111, www.bgslevi.cz
[Cena] 9 032 Kč

velikost a typ pamětí: 320 MB DDR3 (Samsung 1,1 ns BGA) • frekvence jádra: 513 MHz • frekvence pamětí: 792 (1 584 DDR) MHz • propustnost pamětí: 63,4 GB/s • max. fillrate (multi-texturing): 24 000 Mtx/s • grafický čip: G80 • výrobní proces: 90 nm (TSMC) • počet tranzistorů: 681 milionů • šířka paměťové sběrnice: 320 b • počet pixel/vertex shaderů: 96 (unifikovaná architektura) • textur/pixelů za takt: 24/20 • vertex shader: 4.0 • pixel shader: 4.0 • anti-aliasing: 2× 4× 8× Rotated Grid MSAA, TrAA, 8× 16× CSAA • anizotropní filtrování: 16:1, trilineární + HQ anizotropní • výstupy a vstupy: 2× dual link DVI-I, HDTV videovýstup • sběrnice: PEG ×16 • příslušenství: D-Sub do DVI adaptér, komponentní + S-Video výstup, redukce 6-pin na 2× Molex • software: CyberLink PowerDVD 7.0 • plné hry: SpellForce 2, Serious Sam 2 •

NAMĚŘILI JSME



PLYNULOST HRY F.E.A.R.
(16×AF, 1 600 × 1 200) V ZÁVISLOSTI NA MÍŘE ANTI-ALIASINGU



PLYNULOST HRY OBLIVION, BĚŽNÁ SCÉNA
(16×AF, HDR, 1 600 × 1 200) V ZÁVISLOSTI NA MÍŘE ANTI-ALIASINGU

KDE SE DOZVÍTE VÍCE
msdn.microsoft.com/directx
www.extremetech.com
www.tomshardware.com
www.gamedev.net

DIRECTX 10

„KILLER" APLIKACE WINDOWS VISTA?

Co přinese DirectX 10 hráčům a co vývojářům? Budou hry s DirectX 10 lepší, rychlejší a opravdu „next-gen"? Vyplatí se kvůli novému DirectX pořizovat Windows Vista a nejmodernější grafickou kartu?

DirectX je aplikační rozhraní (API). Zastřešuje funkce hardwaru potřebné především ve hrách a tvoří komunikační prvek mezi programátorem/aplikací a ovladačem hardwaru. To všechno umí i „konkurenční" OpenGL a měla svým způsobem umět i samotná Windows. Microsoft si při návrhu nové verze DirectX vytyčil čtyři vznešené cíle:

1. KONZISTENTNOST: běžné funkce s přesně danými pravidly (hardware by se tedy neměl lišit ve funkcích, ale jen ve výkonu)
2. VÝKON: podle hesla „vykresli více s menšími prostředky", přičemž za slovem více se skrývají objekty, materiály, vegetace, stíny apod. a za menšími prostředky hlavně menší zatížení procesoru a systémové paměti
3. GENERALIZACE: čtení i zápis prostředků, kdekoli a jakkoli se vám to hodí
4. VIZUÁLNÍ EFEKTY: odhadnout nové možnosti hardwaru a vytvořit robustní shadery

Možná, že už teď se vám z podivných pojmů točí hlava. Nejlepší je vzít věci popořádku, trocha historie vás nenáročným způsobem uvede do obrazu:

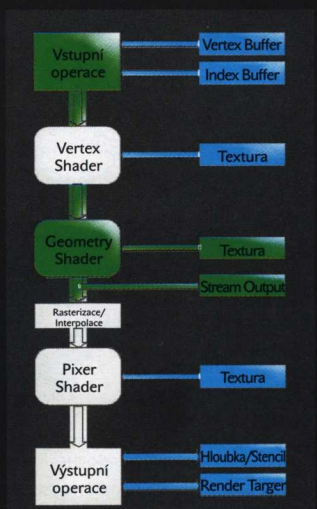
Přestože tu byla moderní Windows 95 (ano, mluvíme o roce 1995), stále vznikaly hry pro obstarožní systém DOS. Jakákoli složitější aplikace byla jednoduše kvůli mnoha vrstvám abstrakce nad hardwarem velmi pomalá a Windows 95 tak vůbec nebyla vhodnou platformou pro 3D hry. Jedním z úkolů rozhraní DirectX proto bylo tyto vrstvy obcházet a komunikovat přímo s hardwarem (resp. ovladačem), a přinést tak do Windows 95 kýženou rychlost pro hry. Další a řekněme primární úlohou je poskytnout rozhraní pro 3D grafiku (Direct3D), 2D grafiku (DirectDraw, dnes nepoužívané), zvuk (DirectSound) apod.

První DirectX mělo mnoho chyb, bylo pomalé a špatně strukturované. Více se proto rozšířila až verze 3.0. První opravdu použitelnou verzí byla 5.0, 6.0 přidala dílčí vylepšení (například environment bump mapping), 7.0 pak „hypovanou" podporu T&L (transformace, ořezávání a osvětlení – do té doby úlohy procesoru). Verze 8.0 přinesla první možnost programovat grafickou pipeline (shadery), i když zatím nepohodlnou formou podobnou assembleru. DirectX 9 je spjat se shadery 2.0 (9.0c pak s 3.0) a jazykem shaderů vyššího řádu (syntaxe podobná C) nebo HDR.

DirectX 10, kvůli závislosti na novém modelu ovladačů WDDM dostupný pouze ve Windows Vista, představuje další velký skok, přidává například geometry shader, odstraňuje podporu zastaralých verzí, zrychluje a chová se více jako standard (vývojář už nemusí prověřovat hardware podle tzv. caps bits a větvit podle (ne)podpory funkcí kód, hardware buď DirectX 10 umí, nebo ne). ■

GRAFICKÁ PIPELINE ANEB JAK PRACUJE DIRECTX10 KARTA

VSTUPNÍ OPERACE – načte vrcholy (vertexy) a všechna data převede do požadovaného formátu. Umí je také n krát rozmnožit, tomuto procesu se říká instanciování.
VERTEX SHADER – provádí veškeré operace nad vrcholy (vertexy), na vstupu má vrchol a na výstupu také.
GEOMETRY SHADER – viz samostatný boxík
RASTERIZACE/INTERPOLACE – v této části nejsou žádné programovatelné jednotky. Dochází zde k operacím ořezání, transformace pohledů a (pomocí řádkových algoritmů a interpolace) také k výpočtům souřadnic i barev jednotlivých pixelů uvnitř trojúhelníků dosud určených jen třemi vrcholy. Moderní grafické čipy v tomto místě zařazují první (včasné) detekce hloubky a viditelnosti. Jinými slovy: zahodí všechny pixely, které ve výsledném snímku nebudou vidět, a není třeba se s nimi tedy zdržovat.
PIXEL SHADER – podobně jako u vertex shaderu se jedná o programovatelnou část pipeline, tentokrát ale provádějící operace nad pixely. Těm může měnit barvu, případně souřadnici hloubky (Z).
VÝSTUPNÍ OPERACE – přebírá pixel z pixel shaderu a provádí další testy viditelnosti, poslední operace s pixely a stará se o jejich vykreslení (rendering).



Pozn. Novinky v DIRECTX 10 jsou označeny zelenou barvou

GEOMETRY SHADER

Geometry shader je novou částí grafické pipeline, jeho úloha přichází po vertex shaderu a před rasterizací a pixel shaderem. Umí vytvářet nebo naopak mazat objekty. Na vstupu dostává data typu: trojúhelník (vrcholy), čára nebo bod. Výstupem je soustava trojúhelníků, čar nebo seznam bodů. Geometry shader potřebuje často přistupovat do paměti a používá ALU instrukce.

Geometry shader může také jím vygenerovaná primitiva zapsat do paměti a zde se může na výpočtech například znovu podílet procesor, nebo se tyto nové vstupy znovu dostanou na začátek grafické pipeline a kompletně zpracují. GS umí znásobit počet trojúhelníků, umí kolem jediného bodu vytvořit celou množinu trojúhelníků nebo trojúhelník rozložit na fragmenty v podobě menších trojúhelníků.

To vše otevírá možnosti k vytváření mnohem interaktivnějších scén, realistických fyzikálních modelů a automaticky generovaných (nekonečných) světů. Jedním z cílů, kterých chtěl Microsoft vytvořením geometry shaderu dosáhnout, bylo odstranění čekání na procesor, který by měl právě taková data grafickému čipu dodávat – nyní jsou vytvořena interně, přímo v GPU.

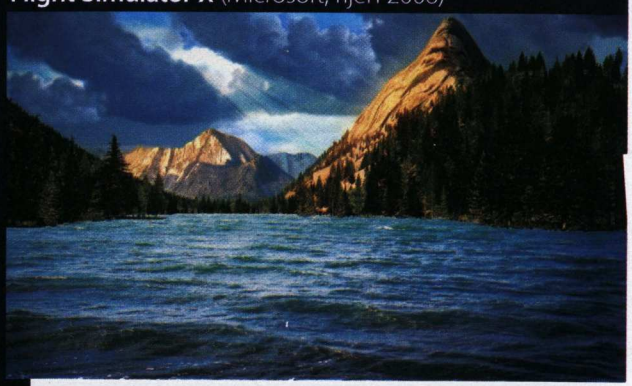
Mirek Jahoda, redaktor Computeru
Stále se usmívá, i přesto, že je šéfredaktorem už několik měsíců

HRY VYUŽÍVAJÍCÍ DIRECTX 10 po aplikaci záplaty

Company of Heroes (Relic, září 2006)

Eve Online (CCP Games, říjen 2006)

Flight Simulator X (Microsoft, říjen 2006)



Supreme Commander (Gas Powered Games, únor 2007)

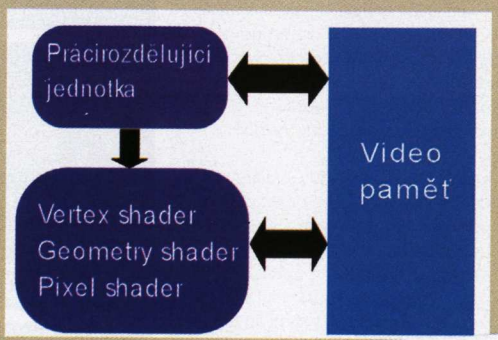
Unreal Tournament 2007 (Epic Games, září 2007)

UNIFIKOVANÉ SHADERY

Unifikovanost u shaderů znamená, že jednotlivé programovatelné jednotky v grafickém čipu už nejsou předem určeny jako vertex nebo pixel shadery, ale jsou to prostě shader (nebo také stream) procesory. DirectX 9.0c grafická karta Radeon X1950 XTX má 48 pixel a 8 vertex shader jednotek, DirectX 10 grafická karta GeForce 8800 GTX má 128 shader (stream, tedy unifikovaných) jednotek.

To, že karta podporuje DirectX 10 a shader model 4.0, ještě neznamená, že musí mít unifikované shadery a naopak. Zřejmě k tomu nedojde, ale může se najít výrobce, který přijde s grafickým čipem podporujícím všechny funkce z DirectX 10, a naopak třeba jádro ATI Xenos (R500) v Xboxu 360 má unifikované shadery, přesto DirectX 10 neumí.

Výhodou unifikovaných shaderů je samozřejmě to, že nedochází k přetížení nebo naopak nevyužívání pixel či vertex shaderů. Zátěž je přidělena volným shader jednotkám, ať už se jedná o pixel nebo vertex shader kód.



ČEHO SI VŠIMNETE V DIRECTX 10 HRÁCH

- dynamicky se měnící vegetace přímo v GPU (procedurální geometrie)
- realistický kouř, který můžete pozorovat odkudkoli (i „zevnitř", částicové systémy)
- odrazy oblohy na vodní hladině
- nízko položené mraky a podobné efekty pomocí částicových systémů
- propracovanější stíny, vlasy či srst díky geometry shaderu
- celkově více interaktivních objektů, vegetace, měnících se živočichů, mohutných skal, více detailů

DIRECTX 10 NA VLASTNÍ KŮŽI

Schopnosti DirectX 10 si můžete vyzkoušet i teď, kdy je do příchodu her psaných přímo pro využití tohoto rozhraní daleko. Stačí k tomu pár „maličkostí": grafická karta GeForce 8800, Windows Vista a ovladač ForceWare 100.64 či novější. Pak už můžete směle zabrousit na stránku **www.nzone.com** (**www.nzone.com/object/nzone_cascades_home.html**) a stáhnout si 173 MB velké technologické demo Cascades demonstrující „živé" vodopády v nekonečném světě. V demu můžete vidět příklady procedurální geometrie (skalní stěna je generována „on-the-fly", tedy v reálném čase přímo shader programem pro GPU GeForce 8800), fyziky částic (geometry shader počítá různé kolize a interakce částic s objekty, a kdekoli interaktivně umístěný proud vody se tak chová realisticky) a displacement mappingu (pomocí výškové mapy a pixel shader kódu jsou vytvořeny na jednoduchém povrchu různé nerovnosti, které však dokáže voda správně obtékat apod.).

VÝVOJÁŘ:
NOČNÍ MŮRA, NEBO VYSVOBOZENÍ?

Nové API znamená novou práci, přepisování starých částí kódu a mnoho dalšího. Dobře jsou na tom ti, kdo psali už teď moderní programy, co nejvíce se opírající o shadery a vynechávající všechny neprogramovatelné (fixed function) části grafické pipeline.

Microsoft přidělal vrásky i vývojářům orientujícím se přímo na jeho platformy. Zatímco dosud bylo jen potřeba, aby byl kód napsán pro Direct3D 9 se zmíněným vyvarováním se využívání neprogramovatelných částí grafické pipeline, a pak už jen stačilo převést „pár" věcí a hra fungovala i na Xboxu 360, nyní k těmto dvěma platformám prostě přibude Direct3D 10 a žádná neubude. Napsat hru jen pro DirectX 10 si asi žádný vývojář netroufne.

Klady však i z pohledu vývojáře přesto zřejmě převažují. Tím nejvítanějším jsou asi přesné specifikace a odstranění caps bitů, podle nichž vývojáři detekovali, co který hardware umí, a větvili podle toho kód programu. Další změnou je už tradiční zvýšení limitů (konstanty, registry, instrukce pro shadery, výstupy a maximální délka shader kódu).

Za výhody se dá určitě také považovat podpora unifikovaných shaderů a jazyka shaderů vyššího řádu (HLSL), což znamená zahození kódu vypadajícího jako assembler a programování shaderů v jazyce podobném C. „Nekonečná" paměť díky virtualizaci v novém modelu ovladačů a odstranění částečné přesnosti (pouze „plná" po celé pipeline – ani žádné dílčí výpočty nebudou moci způsobit nějakou degradaci obrazu kvůli urychlení počítáním třeba s 16 bity místo 32 bity pro každou barevnou složku) přijdou programátorům také vhod. Aby Microsoft ukázal, jak se stará, těsně před koncem roku uvedl také svoje finální XNA.

PRO DIRECTX 10 PŘÍMO NAPSANÉ HRY

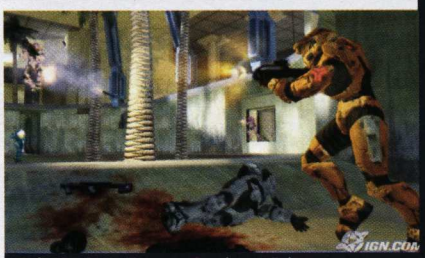
Hellgate: London (Flagship Studios, duben 2007)

Age of Conan: Hyborian Adventures (Funcom, říjen 2007)

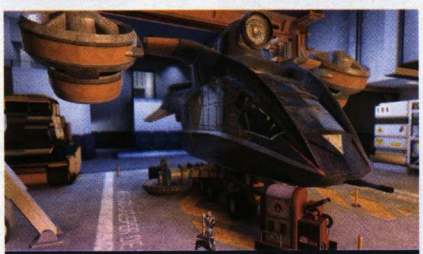
World in Conflict (Massive Entertainment, 30. červen 2007)

Warhound (Techland, čtvrtý kvartál 2007)

BioShock (Irrational Games, červenec 2007)



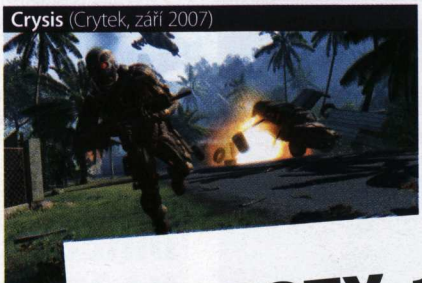
Halo 2 Vista (Bungie Studios, přelom



Shadowrun (FASA Interactive, léto 2007)

Alan Wake (Remedy Entertainment, 2008)

Crysis (Crytek, září 2007)



Lord of the Rings Online (Turbine, 24. dubna 2007)

DIRECTX 10 V KOSTCE

KOMPATIBILITA

- vyžaduje Windows Vista (nový model ovladačů WDDM) a DirectX 10 grafiku
- pro starší hry/hardware je ve Vista stále k dispozici DirectX 9.0 EX
- rozhraní Vista Aero je vykreslováno pomocí DirectX 9

NOVINKY

- shader model 4.0, nový geometry shader
- unifikované shadery (HLSL 10)
- stream I/O (geometry shader může zapisovat do paměti)
- textury už nejsou jen jednostranně použitelné bitmapy
- 128b HDR rendering (sm 3.0 „uměl" 64b)
- přepracovaný anti-aliasing metodou multi-sampling (MSAA vzorky dostupné shaderům)
- rozšíření mnoha možností, zvýšení efektivity
- čistší návrh, zahození relikvií kódu
- stabilnější ovladače a virtualizace paměti (Vista)
- další odlehčení práce procesoru
- přesně specifikované požadavky na hardware, žádné „caps" bity

MICROSOFT XNA

XNA je sada nástrojů, kterou Microsoft poskytuje vývojářům pro návrh a tvorbu her na jeho platformy. XNA bylo ohlášeno na Game Developers Conference v San Jose už v březnu 2004, finální verze se vývojáři dočkali v prosinci roku 2006. XNA je založena na .NET Framework 2.0 a obsahuje celou sadu knihoven speciálně určených pro vývoj her pro Windows XP, Vista a Xbox 360 a umožňujících rychlý vývoj často opakovaných částí. Hry musí být napsány v jazyce C# v prostředí XNA Game Studio Express IDE. Pomocí XNA lze tvořit 2D i 3D hry a využívat rozhraní k programování ovladače Xboxu 360.

TEST: MICROSOFT HABU

HERNÍ MYŠ V KOPRODUKCI

Hardware od softwarového giganta se vždy těšil značné oblibě vzhledem ke své kvalitě a většinou i propracované ergonomii. Microsoft ale nikdy neuvedl na trh skutečně herní myš, i když se to zřejmě neúmyslně podařilo před pár lety s Intellimouse Explorer 3.0. Legenda této stařičké myši se ukázala být natolik silnou, že si nyní můžete koupit její reedici nebo i nástupce v podobě myši s podivným názvem Habu.

Ovladače s výstrahou

Jako společníka pro vytvoření špičkové herní myšky si Microsoft vybral zavedenou firmu z oboru – Razer. Ta poskytla zřejmě hlavně snímač a vnitřek, který bohužel doplňují i Razer ovladače. Ty se v nabídce možností konfigurace tlačítek vůbec nemůžou rovnat původním ovladačům Microsoftu, což s sebou přináší občas i nemilé problémy. Při testování jsme se například snažili do myši dostat aktuální firmware (ano, už i myši mají svůj vlastní mozek), což si vyžádalo různé laborování a prohlížení internetu kvůli řešení.

Vše ale nakonec dobře dopadlo a aktualizovaný firmware zpřístupnil nejen integrovanou paměť pro profily, ale také vyřešil problémy s frekvencí USB. Ta se totiž nedala původně přes ovladače přepnout na vyšší, což výrazně omezuje možnosti myší s vysokým DPI. S aktualizovaným ovladačem i firmwarem myši není problém vybrat až hodnotu 1 000 MHz, která při 16bitové šířce přenosu zaručuje neomezený přenos dat ze snímače.

Hlavně pohodlně

Po stránce vzhledu nelze Habu v podstatě nic vytknout, působí elegantně a kvalitně již od pohledu. Temný černý plast na celém povrchu narušuje pouze poloprůhledná obruba a kolečko, které v základním nastavení modře svítí. Tuto efektní záři lze naštěstí přímo v ovladači vypnout, což se hodí například při sledování filmů. Tvar i velikost se silně podobají zmíněné Intellimouse 3.0, což je pro mnohé synonymem dokonalé ergonomie. Na tělo myši se vešla bohatá nabídka tlačítek, která mají také jednu zcela unikátní vlastnost. U boční dvojice tlačítek si lze výměnným modulem vybrat jejich umístění blíže vepředu nebo vzadu. S ohledem na délku vašich prstů si tak lze myš přizpůsobit dosud nevídaným způsobem. Může se to zdát podivné, ale kabelu výrobce příliš pozornosti nevěnoval, a proto má nemalou tloušťku i hmotnost. Srovnání s měkkým a tenkým kabelem s textilním opletením, který najdete u Logitech G5, zcela jistě neustojí.

Tlačítkům nebo kolečku nelze téměř nic vytknout, také jejich programovatelnost pomocí ovladače je obstojná. Těžko byste ale hledali aplikační nebo herní profily, jak je známe z ovladačů Microsoftu nebo Logitechu. Tuto velmi praktickou možnost komplikovaně nahrazuje interní paměť na profily (pro 5 profilů), které lze v základu přepínat nenápadným tlačítkem na spodní straně myši. Tento postup má ale daleko k dokonalosti, protože myš nijak neindikuje právě vybraný profil a také nelze jednoduše přepínat „za jízdy".

Použitý snímač samozřejmě patří k dnešní špičce, ale dokonalosti nedosahuje. První velkou výtku musím směrovat na jeho posunutí do zadní části myši, což výrazně omezuje boční pohyb zápěstím i manévrovatelnost obecně. Také citlivost při velmi rychlém pohybu není ideální, a Habu se tak příliš nehodí pro hráče, jež si oblíbili velmi nízké nastavení citlivosti. Běžně však snímač poskytuje velmi vysokou přesnost i citlivost (díky 2 000 DPI), což se hodí nejen při hraní her, ale i při práci s grafikou.

INFO

[Produkt] Optická myš
[Zdroj] Microsoft, www.microsoft.cz
[Cena] 1 500 Kč

Připojení: USB • počet tlačítek: 6 + kolečko s možností stlačení a přepínač profilů • počet programovatelných tlačítek: 7 • délka kabelu: 1,5 m • rozlišení snímače: 400 až 2 000 DPI • maximální akcelerace: 20 G • ovládací software: Habu

> **PODOBNOST S VELMI OBLÍBENOU INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0 NENÍ NÁHODNÁ**

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované

VERDIKT

9,0
celkové hodnocení

- Ergonomie
- Kvalita snímače
- Vyměnitelná boční tlačítka

- Komplikace s ovladači a firmware
- Žádná indikace citlivosti a profilu
- Posunutí snímače do zadní části

[Snímač]	9
[Vlastnosti]	9
[Ergonomie]	10
[Software]	6

LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

DOPIS MĚSÍCE:
DOUPĚ MI ZMĚNILO ŽIVOT!

Fúkal velmi silný a ľadový vietor. Cela zem bola pokrytá snehom. Nikde ani stopy po živote. No na jednom kopci sa niečo hýbalo. Bol to človek, ktorý strácal chuť do života a pomaly sa odovzdaval smrti. Jeho telo bolo celé skrehnuté a končatiny si už vôbec necítil, a tak len ležal na chladnom snehu a pred očami sa mu premietal celý jeho život.

Videl ako päťročný sadá na bicykel a s rados… nie počkať, táto myšlienka mu určite radosť v jeho srdci nevyvolala. Ale prečo? Snažil sa spomenúť a čoskoro si aj spomenul. On vtedy vôbec nemal chuť voziť sa na bicykli, nebol ani nejak fyzicky nadaný, on len chcel ísť do svojho kamaráta, už si nepamätal jeho meno, zahrať si na na tej novej vecičke, čo dostal na vianoce. Naposledy keď tam bol, zažil take zážitky s hrou Mário, aké na bicykli určite nezažije.

Rýchlo túto myšlienku zahodil a pomyslel si, koľko toho vynechal vo svojom živote kvôli takej hlúposti. Pred očami sa mu zjavil obraz samého seba, keď mal desať rokov. Vymieňal si kartridže do Segy z nejakým čudným dievčaťom. Zdalo sa mu, akoby vôbec nemala záujem o tie kartridže, iba sa naňho pozerala a usmievala sa. S radosťou mu všetky kartridže povymieňala, a keď sa jej potom spýtal, či by mu ich všetky nedala, tak ani nestihol žmurknúť a mal ich plné ruky. Zrazu po polhodine mlčanlivosti sa ho spýtala či by nemohla ísť s ním vyskúšať tie kartridže. Ale on ju už nepočul, lebo sa rýchlo ponáhľal domov za svojim miláčikom.

Vtom sa mu šmykla noha a všetky kartridže skončili v susedovej žumpe. To tiež nebola preňho veľmi príjemna spomienka. Rýchlo pátral v myšlienkach po niečom príjemnom. Ach áno, jeho prvý počitač. Dostal ho v ôsmej triede a presedel pri ňom aj celé dni. Hry ako Counter-Strike, Doom, Half-life mu nedávali spať. Asi preto každé ráno vstával z bolesťami v hlave a červenými očami. Keď si predstavil tu bolesť… radšej rýchlo myslel na niečo iné.

Jeho prvé zoznamenie s časopisom Doupe. Vždy mu poskytovalo uľavu a a akési útočisko pred skutočným svetom. „Konečne príjemna spomienka," pomyslel si. A potom prišiel Xbox 360. Kvôli nemu odvrhol celý skutočny svet. Rodina, kamaráti, priateľka boli preňho ničím. Kvôli nemu je ľudstvo tam, kde je. Na pokraju vyhynutia. Ostal sám a nemal už nikoho, aby mu pomohol. A vtedy si uvedomil, čo všetko mohol mať a koľko toho mohol stihnúť… dohrať. Mohol mať celý svet Warcraftu iba pre seba, keby mu jeho mama nebrala každé letné prazdniny kábel z monitora. Keby ho ho jeho priateľka neotravovala s hlúposťami a keby neboli počitače, nevedel by so si predstaviť život… zrazu zastal v myšlienkach, lebo mozog mu prestal slúžiť, jeho srdce búchalo z posledného a všetky zmysli prestali fungovať. No posledná myšlienka mu nevyšla z hlavy, ale niekde vnútri sa ozývalo: „Keby neboli počitače, nič take strašného by sa nestalo a netrápily by ma takéto otázky, mohol som v pokoji zomrieť, keby…"

P.P.S. Dúfam, že slovenčina neprekáža. Chcel som to napísať v češtine, ale nejak to nešlo.
P.S. Pozdravujem celú redakciu a prajem veľa dobrých recenzii a aby sa vám darilo aj tu na Slovensku.

[!] Vpravdě kacířská myšlenka! Co bychom si bez počítačů počali? Nebyl by internet, nebylo by tak vysoké HDP, bylo by méně dioptrií a hlavně (a co je nejhorší) – nebylo by Doupě. Člověk je ale nezmar a určitě by si vymyslel něco jiného, třeba i méně zábavného a více škodlivého. Takže možná buďme rádi za Doomy a Half-Lify, znuděný lid by se možná jal vyvražďovat sám sebe, na rozdíl od zmíněných titulů nikoli virtuálně.

ČESKY, PROSÍM!

Vážená redakce,
nekupuji váš časopis pravidelně, i když se musím přiznat, že jsem nejednou uvažoval o předplatném. Je hezké, že do každého čísla dáte alespoň jednu plnou hru. Koupil jsem si únorové číslo Doupěte a moc jsem se těšil jak si zahraju tu vaši strategii. Jsem jeden z těch lidí, co ke hraní potřebují hru v českém jazyce anebo alespoň s českými titulky, a proto mě mrzelo, že jsem si nemohl stáhnout češtinu ani z internetu.

Zkusil jsem to tedy hrát podle českého manuálu, ale bylo to strašné. Popis ovládání se neshoduje se skutečností. Dále bych chtěl podotknout, že dle mého názoru by se člověk musel naučit pomalu čtyřicetistránkový manuál nazpaměť, aby si hru alespoň trošku užil. Tím chci říct, že člověk se naučí hrát danou hru lépe tím, že si zahraje tutorial, kterému alespoň trošku rozumí. Kdysi jsem hrál hru Port Royale 2, a to počeštěnou, a nedá se to s tou vaší hrou vůbec srovnat. V podstatě jsou tyto dvě hry stejné, ale to, že byla hra počeštěná, z ní dělá jistého favorita. Alespoň pro mě.

A proto se ptám, jestli byste pro příště nechtěli myslet také na ty hráče, kteří neovládají angličtinu a nemohli vybírat z her, které jsou v češtině, počeštěné anebo se dá čeština stáhnout alespoň z internetu.

Předem děkuju, že si tento dopis alespoň přečtete a možná se nad tím i zamyslíte.

S pozdravem a přáním pěkného dne Petr z Mostu

[!] Když je možnost a dostatečný výběr, pochopitelně se snažíme vybírat hry, které mohou oslovit co nejvíce hráčů, bez ohledu na jejich jazykové schopnosti. Bohužel to je ideální případ. V reálném světě si čas od času musíme vybrat mezi kvalitní, nelokalizovanou hrou a počeštěným titulem, před kterým se však většina hráčů schová pod stůl, jen aby jej nemusela instalovat. Jsme herní časopis, a proto nás v prvé řadě zajímá kvalita.

Angličtina navíc chtě nechtě počítačovým (a tedy i herním) světům dominuje, takže můžete nelokalizovanou hru, jež se někdy na DVD objeví, považovat i jako nenásilnou pobídku ke vzdělávání. Slovy Velkého Ámose: škola hrou (i když Patrician asi nehrál).

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her e-mail: **doupe@cpress.cz**

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Miroslav Jahoda, Alan Jarrar, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosákovec, David Sláma, Michael Stern, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána

Vedoucí tištěných médií: Tereza Bočková

Korektury: Zdeněk Dan
Asistentka redakcí: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director Pavel Junk
Titulní strana Pavel Junk
Sazba Veronika Chadzipolichronisová, Miloslav Řehoř, Jan Cága, Ivona Krátká, Radek Schmidt
Marketing Zuzana Pospíšilová, Věra Foltýnová
Produkce Marcela Veselá, Eva Větechová, Diana Brabcová
Distribuce Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713

Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte.

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712

Computer Press Praha Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Vedoucí projektů Ivan Lukáš
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Barbora Terebová

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s.

computer press
vydává Computer Press
www.cpress.cz

NA SLOVENSKO NE?

Nejprve bych chtěl pozdravit redakci, zdraví vás čtenář ze Slovenska!
[!] Děkujeme ze všech sil, co to propustnost dálnice D2 dovolí.:-)

Teď k věci: všimnul jsem si, že na Slovensku nevychází Doupě bez DVD za lepší cenu. Nevím, zda jen v mém městě, ale nemůžu nikde Doupě bez přílohy sehnat. Jak to s ním je?
Váš věrný čtenář
[!] Prodejnost DVD verze několikanásobně převyšuje prodejnost Doupěte bez přílohy. Z toho důvodu může být v určitých místech hůře k dostání, protože jej zkrátka není tolik, aby mohl obsadit tolik stánků a prodejních míst jako verze s DVD. Pokud trafikanti ve vašem okolí Doupě ignorují, můžete si jej předplatit a ušetřit si otravné shánění. Předplatit si můžete i verzi bez DVD (za 349 Kč na rok).

DEFIANCE!!!

Zdravím Veľkého náčelníka Grica!
Mám len jednu otázku na vás! Prečo preboha prečo… nehodíte na Doupě DVD hru LoK : Defiance? Až ma bolí pri srdci, keď vidím, ako všetci prehliadaju túto hru (čo tam po nejakej „kamere“)! Žiadna hra nie je dokonalá, a ak bude Defiance, čo i len kúsok tak pútavy ako Soul Reaver, dá sa i kamera prehliadnúť! Inu nevadí, i tak viem óóó veľký, že moju súkromnú správu ignorovat budete, a preto vám napíšem ďalšiu a ďalšiu do redakcie sem na ICQ, na Skype, cez MSN… skrátka všade, óóó mocný!
[!] Mocný se zalekl a přikázal dopis zveřejnit.:-) Defiance je bezesporu pecka, ale ta kamera… je vážně prasácká. Není to „obyčejná“ nepovedená kamera, kterou známe z nevyhovujících konverzí, je to naprostá apokalypsa, zkáza, armageddon! Kolegové z Pavlače dokonce znají několik tragických případů, kdy hráč Defiance, kradně a opatrně našlapující (to aby jej náhlý obrat světa o 180 stupňů nevyvedl z míry), byl po hodinovém nahánění Policií ČR (která se neztotožnila s jeho vysvětlením, že kousání do krku okolo jdoucích chodců je v jeho kultuře srovnatelné s nakupováním potravin v Lidlu) chycen a odvezen do místního ústavu pro chorobomyslné. Nejsme si jisti, jestli si Doupě může podobný skandál dovolit.

„Slovenské“ číslo dopisů je za námi. Ač jsme o to neusilovali, většina přispívajících do dnešní Listárny pocházela ze země na východ od Bílých Karpat. Není to žádná diskriminace, šance mají všichni stejné, takže se snažte a třeba díky zajímavému dopisu příště vyhrajete předplatné nebo jinou zajímavou odměnu. -HM-

NOSTALGIE GOTHIC

V dnešní době, kdy již tisíce hráčů se zatajeným dechem tráví dlouhé večery NEZIMY (článek k nám přišel již před několika týdny – pozn. redakce) s očekávaným třetím dílem RPG série Gothic, je myslím ten správný čas zabrousit do nedávné počítačové minulosti a podívat se na první díl této úspěšné série. Pravda, není úplně nejstarší a některé hry z této rubriky by do ní náležely již v době vzniku původního Gothicu, ale přece jen bych ho sem zařadil kvůli jeho kultovnímu statusu.

Kdysi dávno (v roce 2001) se v předaleké galaxii (Německo) parta vývojářů rozhodla nabouchat klasické „er-pé-géčko“ do pohledu ze třetí osoby. Výsledkem byla neuvěřitelně hratelná „simulace“ života bezejmenného gaunera ve fantasy světě připomínajícím středověk. Jak už to tak ve hrách bývá, museli jste se z posledního zavšivence, o jehož vestu by se i kopáč štítil otřít krumpáč, vypracovat na vládce a spasitele světa. Cesta však byla trnitější než přehnojený růžový keř.

Když jste hru poprvé spustili, zarazili jste se: „Nezapomněli na něco? No jistě, co je s myší?!“ Po chvíli zmateného pobíhání, při kterém jste vypadali jako hyperaktivní krab na kolotoči, jste ale vyzráli nad myš přehlížejícím klávesnicovým ovládáním a mohli jste si v plné kráse vychutnat nádherně navržený svět banditů, skřetů, mrchožroutů a kouzelníků, který vás obklopoval. Celkem rozlehlá mapa se (až na pár speciálních míst) načítala v celku a byla plně zpřístupněna hned ze začátku. Podle hesla „bez itemů do jeskyně nelez“ však nebylo radno vydávat se na výlet do skřetí země s prázdným inventářem, klackem za pasem a trojciferným číslem v kolonce zkušeností. Celý svět byl kromě příšer naplněn lidmi, kteří žili svůj vlastní život a vaše činy na ně měly větší či menší vliv. Jak jste si proti sobě někoho poštvali, museli jste ho manuálně zklidnit, nebo se rychle zdekovat.

Hra, rozdělená do kapitol, se pružně vyvíjela s ohledem na vaše rostoucí schopnosti. Úkolům, u kterých jste se v první kapitole potili, jste se ve třetí smáli. Mohli jste si vybrat více možností řešení kdejakého problému a také zvolit, zda budete na příšery házet kouzla v hábitu mága, nebo do nich budete rubat palcátem v brnění bojovníka.

Příběh vás postupně vodil všemi částmi světa (trestanecké kolonie), ale klidně jste mohli jakýkoli úkol pustit na čas k vodě a vrátit se k němu o pár levelů později. Bezpočet doplňkových questů výrazně prodlužoval délku hry. Když přimhouříte oči nad bugy, díky kterým jste mohli z šesti kousků železa ukovat osmnáct mečů (příjemné) nebo jste se díky oknu rozhovoru zasekli na místě bez možnosti jakéhokoli pohybu (nepříjemné), budete hru po dohrání obřadně ukládat do šuplíku zabalenou v sametu a vždycky ji rádi znovu vytáhnete, až vás nové hry omrzí.

A co bylo tím nejlepším kořením Gothicu? Prakticky neomezená volnost pohybu v propracovaném světě, velká svoboda při rozhodování dalšího (v rámci možností nelineárního) děje, bezpočet itemů, zákoutí, temných lesů či skřetích táborů, celkem inteligentní postavy a skvělá grafika, které dělaly ze hry delikatesu pro opravdové digitální gurmány.

Petr „Magnuss“ Pospíšil

MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze“, ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

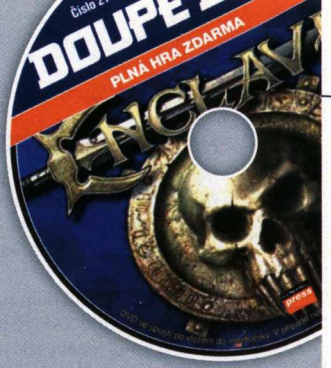
Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písalci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

DOUPĚ DVD 3/07



ENCLAVE

PLNÁ VERZE

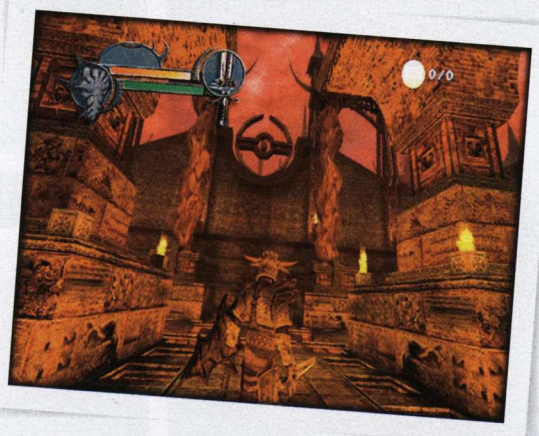
Rádi se brodíte potoky krve, zkoumáte nepřátelům střeva a vůbec se s nimi potýkáte na bližší než bezpečnou vzdálenost? My v Doupěti ano, a jako plnou hru do aktuálního Doupěte jsme proto vybrali povedenou, původem xboxovou akci Enclave od německých Starbreeze Studios.

Titul Enclave se na Xboxu objevil už před několika lety a jeho přijetí bylo vlažné kvůli potížím se stabilitou a značně problematickému ovládání. I přesto se jej tvůrci rozhodli předělat na PC. Světe div se, podařilo se jim vychytat všechny nedostatky původní verze a hráči měli čest s jednou z nejlepších akčních rubanic té doby. Ne nadarmo se hře přezdívalo Diablo v 3D.

Děj zavádí hráče do fantasy světa, jehož historie je postavena na gigantické starověké bitvě, která kdysi rozdělila zemi obrovskou trhlinou na dvě poloviny – dobrou a zlou. Jedině město Celenheim zůstalo izolováno od obou stran a bylo přejmenováno na Enclave, tedy Enkláva. V čase, kdy hra začíná, se ale také pomalu uzavírá ona trhlina a zlo a dobro se znovu musejí utkat. Tím je však ohroženo bezpečí Celenheimu a jeden z jeho rytířů je nucen vydat se na pomoc straně Dobra. Nebo se přidat ke straně Temna a pomoci dobýt nová území. Tímto vyvoleným nebude nikdo jiný než vaše maličkost.

V Enclave si zahrajete za obě strany: nejprve kampaň za tu dobrou a posléze i za Zlo. Začnete jako osamocený bojovník, ale postupem času se k vám budou přidávat další postavy do party. Například krásná elfka, které se v zacházení s lukem nikdo nevyrovná. Samozřejmě se najdou i kouzelníci či kouzelnice, další rytíři apod. Kouzelníci jsou obvykle vybaveni holemi a nemohou nosit štít, dokáží ale vyjma útočných kouzel vyvolávat také ochranné aury. Vše samozřejmě záleží na hodnotě many, která sice neustále přibývá, ale nikdy ne dostatečně rychle.

Na veškeré dění ve hře nahlížíte z pohledu třetí osoby nebo z pohledu vlastních očí. Cestou narazíte na množství různorodých nepřátel, od hbitých goblinů přes obry a zabijáky vybavené kuší. Ti vám většinou nezpůsobí větší problémy, protože vaše postavy by měly být poměrně odolné, je třeba si však dávat dobrý pozor na větší skupinky nepřátel, kde se už může projevit docela vyspělá umělá inteligence.



[Verze] Anglická
[Výrobce] Starbreeze Studios
[Datum vydání] Březen 2003

[Minimální požadavky]
Windows 2000, XP • Procesor P3 600 MHz • 196 MB RAM • Grafická karta s 32 MB RAM • 1,5 GB na HDDP

[Ovládání]
Hra se ovládá kombinací myši a klávesnice. Přesné ovládací klávesy najdete v nastavení hry.

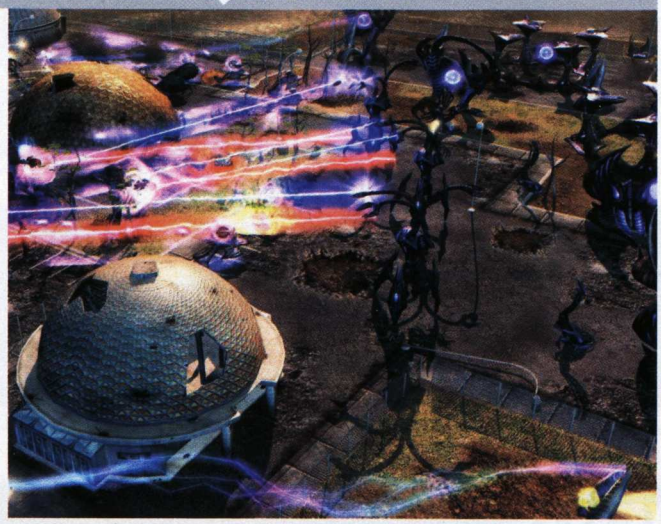
KOMPLETNÍ OBSAH DOUPĚ DVD 3/07

PLNÉ HRY
Enclave
Flight Gear
Ark 22
Paintball 2
Penumbra

DEMOVERZE
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Fish Fillets 2
Runaway 2
Sam & Max: E3
Sam & Max: E4
Supreme Commander
Teenage Mutant Ninja Turtles
The Show

VIDEA
Alien Syndrome
Attack on Pearl Harbor
Battlefield: Bad Company
Chili Con Carnage
Dark Sector
Def Jam Icon
Flow
Forza Motorsport
Free Running
God of War 2
Heatseeker
Hellboy
Juiced 2
Loki
LOTR Online
Manhunt 2
Mercenaries 2
Motorstorm
MySims
Reprobates
Simon the Sorcerer 4
Sims 2 Seasons
Star Wars Force Unleashed
Stuntman Ignition
The Godfather
The Darkness
Tomb Raider Anniversary
Virtua Tennis 3
White Gold

COMMAND & CONQUER 3



Konečně je to tady! Bezesné noci strávené hledáním tiberia na zahrádce mohou vzít za své – přichází lepší zábava – třetí díl oblíbené strategické série Command & Conquer s podtitulem Tiberium Wars. Prostřednictvím vskutku obří demoverze o rozsahu přes 1 GB si můžete vyzkoušet dvě mise hratelné za dobré hochy z GDI. Ty vám skutečně o připravované hře prozradí více než dost a ukáží vám všechny možnosti tohoto nadcházejícího strategického hitu. První mise je výhradně tutorialová a naučí vás krok za krokem ovládat veškeré dění ve hře. Druhá mapa patří mezi skirmishové, jste na vše sami a protivníci vám nedají nic zadarmo. Demoverze navíc poodhalí i hrané filmečky, které mají (ostatně jako vždy) vysokou úroveň.

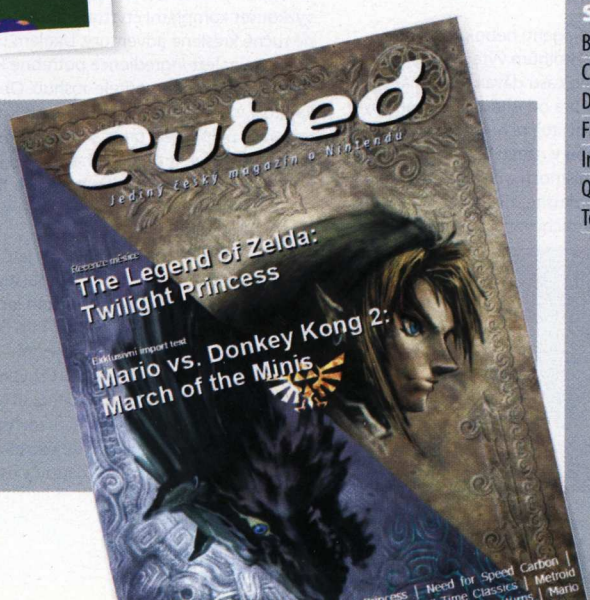
TIP: Jak na zpřístupnění Bratrstva NOD a jiných stupňů AI? Přestože demoverze hry nabízí pouze stranu GDI, celkem jednoduše si můžete zahrát i za NOD. Po zvolení herního módu stačí v menu hry najet myší na druhou, neaktivní ikonku NODu, kliknout na ni a současně stisknout klávesu N. Díky tomu se vám otevře možnost hrát za toto proslulé bratrstvo s Kanem v čele. Změna stupně AI nepřítele je podobně prostá. Stačí postupovat podobně, ale místo N stisknete G. Potom pro změnu stačí najet na neaktivní menu a souběžně s klikem na zvolenou obtížnost stisknout jedno z příslušných písmen (třeba R pro AI Rusher, nebo T pro AI Turtle apod.).

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK – THE SIMS 2

Zamilovali jste se do roztomilých Simíků a rádi byste si zážitek z hraní ještě více prodloužili? Snadná pomoc, ale jedině když navštívíte rubriku Rozšířený zážitek na našem aktuálním DVD. V ní najdete spoustu bonusového obsahu pro druhý díl této skvostné simulace. Vše začíná programy pro tvorbu vlastního obsahu, přes již hotové předměty, empétrojky ze hry až po úplnou lahůdku, kterou je jedna sezóna seriálu Strangerhood, jenž vznikl kompletně v enginu hry The Sims 2.

MAGAZÍN CUBED

Měsíc s měsícem se sešel a my vám přinášíme nové číslo elektronického magazínu Cubed. Ten se zaměřuje především na hry a hardware společnosti Nintendo. Aktuální druhé únorové číslo nabízí na obálce Linka z The Legend of the Zelda: Twilight Princess, kterou si redaktoři řádně proklepli. V obsahu aktuálního čísla dále najdete zhruba desítku zajímavých recenzí na „ninteňdácké" platformy Wii, DS nebo GameBoy.



BONUSY
ABCgames cheater
WinCheater
Magazín Cubed

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
BodyShop
Content Manager
HomeCrafter Plus
Hotové předměty
MP3
Strangehood
Wallpapery

PATCHE
Supreme Commander 3220
Prey 1.3

SCREENSHOTY:
Conan
Empire Earth 3
Frontlines Fule of War
Impossible Mission
Kane and Lynch: Dead Men
Moto GP 07
Stuntman Ignition
The Witcher

WALLPAPERY
Heavy Duty
Chili Con Carnage
Settlers 6
Star Wars Force Unleashed
Test Drive Unlimited

SERVIS
BSplayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quicktime Alternative
Total Commander

TRAILER MĚSÍCE

Battlefield: Bad Company už pomalu klepe na dveře. Malou návnadou na hru budiž povedený a humorný trailer, v němž si hlavní hrdinové povídají s komentátorem. Ten se jim ovšem do hovoru vměšuje v nevhodných situacích, proto jeho životnost nemá dlouhého trvání.

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Nově vydaný patch v1.3 na akci **Prey** upravuje především záležitosti týkající se multiplayeru, kdy proti sobě nově mohou stát majitelé PC a Maců. Kromě toho obsahuje drobné změny a úpravy, které se podepisují na multiplayerové hře. +++ V rychlém sledu vyšla druhá oprava v3220 na strategický klenot **Supreme Commander** opravuje spoustu drobných nedostatků a vylaďuje hratelnost. Rozhodně doporučujeme aplikovat.

[1] Prosím tě, buď zticha, nebo nás uslyší

[2] Slyšte napínavý příběh o dvou, ehm, bratrech

[3] Hele, nemluv, chci ti něco říct…

[4] Sakra, střílej, nebo zemřem!

[5] Já ti říkal, že nemáš mluvit, když nejsi tázán!

DEMOVERZE

SUPREME COMMANDER

Veleočekávaný majstrštyk Chrise Taylora a jeho Gas Powered Games asi netřeba dlouze představovat. Hra, od které se očekávalo, že obrodí žánr strategických her, konečně dorazila. Vy si můžete na vlastní kůži vyzkoušet, nakolik se autorům povedlo naplnit všechny sliby. Obsahem opravdu rozsáhlé demoverze je část singleplayerové kampaně, v níž si do sytosti můžete osahat jednu z hratelných stran jménem Cyber Nation. Kromě toho v hratelné ochutnávce najdeme i skirmish s mapou Finn's Revenge, jenž můžete vyzkoušet na tři různé obtížnosti. Na nic nečekejte a ihned instalujte!

FISH FILLETS 2

Rybičky, filety, mořští agenti nebo prostě jen modrák a oranžová. Hrdinům výtečné logické hry Fish Fillets jsme svého času dávali různé názvy. Pokud se vám česká hra od Altaru líbila, měli byste zbystřit. Před vámi stojí ochutnávková verze pokračování s dvojkou v názvu. Ta nabízí možnost otestovat hned 17 místností z celkových 112 v plné hře. Pokud si hru zkusíte, zjistíte, že stará dobrá hratelnost zůstala zachována, stejně jako vtípky hlavních hrdinů. Ačkoliv herní mechanismy doznaly určitých drobných změn, rozhodně jde o více než odpovídajícího nástupce. Jestliže vás hra uchvátí natolik, že si ji rozhodnete pořídit, stačí do ní zadat aktivační klíč a zpřístupní se vám všechny místnosti. Jinak demoverze obsahuje vše, co její plná sestřička – úvodní filmečky, kompletní český dabing nebo původní hudbu.

RUNAWAY 2

Pozdě, ale přece. Zatímco německá demoverze výtečné adventury Runaway 2: The Dream of the Turtle vyšla již před několika měsíci, na tu anglickou jsme si museli nehezky dlouho počkat. Nyní je tady a vy máte možnost si na vlastní klávesnici vyzkoušet kompletní čtvrtou epizodu z této pěkné ručně kreslené adventury. Úkolem hráče coby Briana je nalézt ingredience potřebné k vytvoření séra pro otráveného přítele Joshuu. Obsah čtvrté kapitoly v demoverzi je částečně odlišný od toho, co nabízí plná verze, proto ji rozhodně doporučujeme vyzkoušet. Kromě jiného se dočkáte nového intra a jiného zakončení kapitoly jako takové.

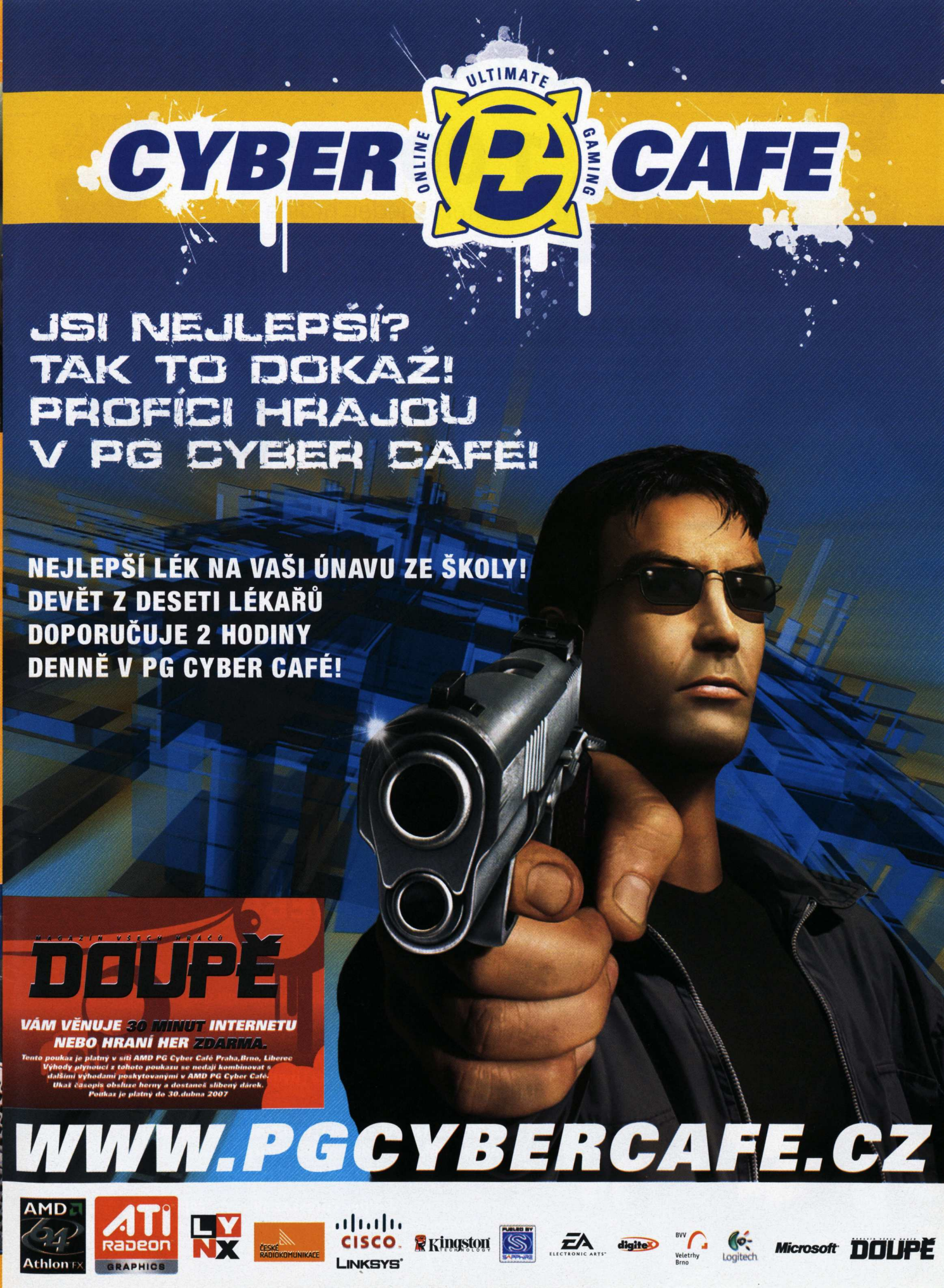
THE SHOW

Jestliže si potrpíte na originálně pojaté hry, neměli byste minout relativně neznámou strategii The Show. Ačkoliv je její název poněkud laciný, její obsah je naopak zcela někde jinde. Tato originální strategie vám dá možnost nahlédnout do 21. století, kdy se Kalifornie oddělila od zbytku USA pod totalitní vládou jistého Lou Baxtera. A jelikož jeho vězení doslova praskají ve švech, rozhodne se vymyslet elegantní způsob, jak se vězňů zbavovat – transportuje je na nedaleký ostrov a ustanoví je

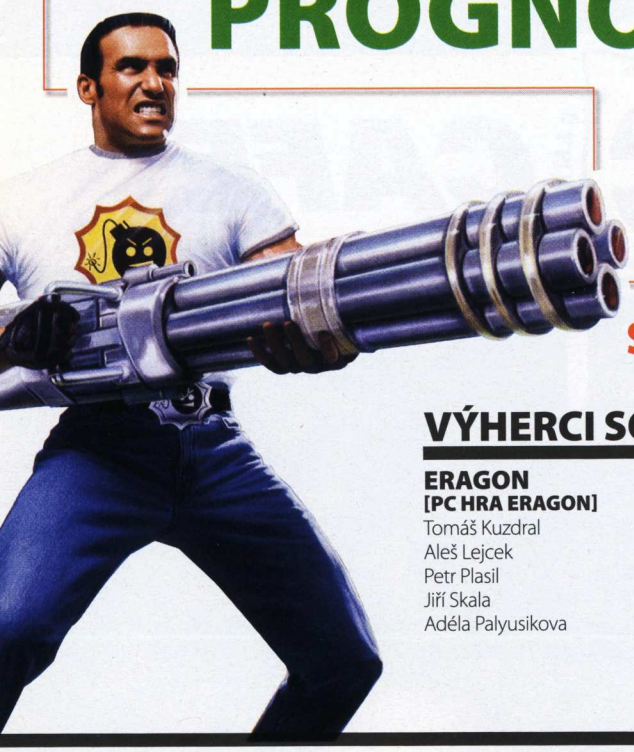
hlavními hrdiny podivné soutěžní hry týmů bojujících na život a na smrt. Tyto praktiky se nelíbí zbytku USA, proto do soutěže nasadí svého člověka, jenž by se měl postarat o svržení celého režimu. To, jak to celé dopadne, vám napoví neotřelá strategická hra The Show se spoustou unikátních a zajímavých jednotek. Vyzkoušet si ji můžete díky německé demoverzi se dvěma misemi.

SAM & MAX 3 A 4

Sliby se nemají plnit pouze o Vánocích. Důkazem toho budiž s železnou pravidelností vydávané epizody správně ujeté adventurní série Sam & Max. Tento měsíc se nám zde sešly hned dvě. Třetí epizoda jménem Sam and Max – The Mole, The Mob and the Meatball se točí okolo zmizelého policejního informátora, který byl vyslán do akce s cílem infiltrovat neblaze proslulou hračkářskou mafii Ted E. Bear Mafia-Free Playland and Casino. Ovšem váš špeh se někam zatoulá, a vám tak nezbude nic jiného, než povolat Sama a Maxe a celou situaci pořádně prošetřit. Opět na nás čeká povedená hra, při které se skvěle pobavíte a zároveň potrápíte mozek. Totéž lze říct i o čtvrtém Lincolnovském díle.


ULTIMATE
ONLINE GAMING
CYBER CAFE
JSI NEJLEPŠÍ?
TAK TO DOKAŽ!
PROFÍCI HRAJOU
V PG CYBER CAFÉ!
NEJLEPŠÍ LÉK NA VAŠI ÚNAVU ZE ŠKOLY!
DEVĚT Z DESETI LÉKAŘŮ
DOPORUČUJE 2 HODINY
DENNĚ V PG CYBER CAFÉ!
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
VÁM VĚNUJE 30 MINUT INTERNETU
NEBO HRANÍ HER ZDARMA.
Tento poukaz je platný v síti AMD PG Cyber Café Praha,Brno, Liberec
Výhody plynoucí z tohoto poukazu se nedají kombinovat s
dalšími výhodami poskytovanými v AMD PG Cyber Café.
Ukaž časopis obsluze herny a dostaneš slíbený dárek.
Poukaz je platný do 30.dubna 2007
WWW.PGCYBERCAFE.CZ
AMD 64 Athlon FX
ATi Radeon GRAPHICS
LYNX
ČESKÉ RADIOKOMUNIKACE
CISCO LINKSYS
Kingston TECHNOLOGY
PUBLISHED BY SAPPHIRE
EA ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft
DOUPĚ

PROGNÓZA NA DUBEN?



1 000 : 1

nepřátel vs. jeden hrdina

Serious Sam plnou hrou jedině v Doupěti

VÝHERCI SOUTĚŽÍ:

ERAGON
[PC HRA ERAGON]
Tomáš Kuzdral
Aleš Lejcek
Petr Plasil
Jiří Skala
Adéla Palyusikova

[BALÍČEK CEN S MOTIVY ZE HRY]
Dominik Gorecki
František Zelina
Martina Borovickova

DUBNOVÉ
MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
VYCHÁZÍ
18. DUBNA

SEZNAM INZERENTŮ

Agen Computer ..... 4. obálka
Axima ..... 3. obálka
Computer Press 79
CD Projekt Czech 5, 13, 23
Cenega Czech 67
Cinemax 27
Expres Stores 49
Impact Computers 53
Progamers 113
O2 33
Vltava Stores 51
US Action 57, 65
Warner Bros ..... 2. obálka

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

RECENZI, NEBO ŽIVOT!

HLEDÁME NOVÉ REDAKTORY DOUPĚTE,

ostřílené mariňáky, kteří si poradí s kdejakým šmejdem z vesmíru.

System requirements:

radost z hraní a zkoumání nejnovějších her | znalost herní branže | dobrý sloh | časová flexibilita | bydliště v Brně výhodou

Primary objectives:

atraktivní finanční odměna | možnost seberealizace | práce v kolektivu podobných šílenců | přístup k exkluzivním materiálům pro pár alienů a několik novinářů

Na redakční email **doupe@cpress.cz** ale neposílejte trofeje získané v boji! Od zájemců očekáváme strukturovaný životopis a recenzi libovolné novější hry do 5 000 znaků.

fuckt huuůůůstej nářez

HUSTEJ MOBIL

ubal si balík

Ubal si libovolnej balík a získej navíc super „Čistič displeje" a „Hustý info" pro svůj mobil.

ČISTIČ DISPLEJE!
Vyčistí displej mobilu ZEVNITŘ!

www.hustej.cz

Soutěž o 50.000 Kč

od 1. 4. 2007 na www.agen.cz

notebooky

tiché počítače

LCD monitory

komponenty

COMPUTER Agen

AGEN computer s.r.o., Turnovského 263, 100 00 Praha 10, e-mail: agen@agen.cz, tel.: 274 781 781, 274 781 782